Strateji Ustası: Heroes Might & Magic 3•X- Wing Alliance•Beyond the Call of Duty

AYLIK OYUN ve MULTIMEDIA DERGİSİ

LEVEL

BU AY 2 CD'Lİ

BU AY 2 CD'Lİ

www.level .com.tr • Haziran 99 • ISSN 1301-2134 • 1.600.000 TL (KDV Dahil)

6/99

Cennet ve cehennem savaşırsa...

Requiem

Tam Sürüm Oyun SPEC OPS

33 OYUN

Requiem•Blood 2 Nightmare Levels•Civilization Call to Power•Ultra Fighters•
Alien vs Predator•F16 Aggressor•Championship Manager 3•Gruntz•Viva Football•
Toca Racing 2•Commandos BTCOD• Fighter Squadron• Battle of Britain•
Warzone 2100•North vs South•Falcon 4.0•Rollcage

İlk Bakışlar

Quake 3 ve en sıkı rakibi

Unreal Tournament

Ayrıca Theme Park 2

LEVEL
ISSN: 1301-2134
Genel Yayın Yönetmeni
Gökhun Sungurtekin

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü
Sinan Akkol

Yazı İşleri
M. Berker Güngör, Cem Şancı, Emin Barış, Ozan Simitçiler,
Ozan Ali Dönmez, Ekim Erkurt, Kağan Ünaldı
Kadir Tuztaş, Sinan Almaç, Burak Hun

Yazı İşleri Sekreterya
Yeliz Aygül

Grafik Tasarım
Didem İncesağır

Yazı İşleri Tel: (212) 297-1724
Yazı İşleri Faks: (212) 238-7326
Yazı İşleri e-mail adresi: chipyaz@chip.com.tr

Pazarlama Müdürü
Beste Özerdem
Pazarlama Bölümü
Özlem Cenker, Ayten Car
Halkla İlişkiler Müdürü
Güler Okumuş
Reklam Koordinatörü
Gönül Morgül
Reklam Müdürü
Şebnem Karabıyık
Reklam Servisi
Sevil Sarıtaş, Yeliz Koyun
Reklam Trafikeri
Aynur Kına
Reklam Servisi Faks: (212) 297-1733

Abone Satış Müdürü
Asu Bazyayla
Abone Servisi
Nur Geçili,
Serap Ezgin, Ebru Epik
Dağıtım Servisi
Nebi Danacı
Dağıtım Asistanı
Mehmet Çil
Abone Servisi Faks: (212) 238-7343
Abone E-Mail: abone@chip.com.tr

Üretim Koordinatörü
Turgay Tekatan

Genel Müdür
Hermann W. Paul

VOGEL Yayıncılık Ltd. Şti Adına Sahibi
Gökhan Sungurtekin

Renk Ayrımı - Film Çıkış
Grafiks Ltd. Şti.
Tel: (212) 212-2323
Baskı
Grafiks Ltd. Şti.
Tel: (212) 212-2323
Dağıtım
BİRYAY A.Ş.

VOGEL Yayıncılık
Piyalepaşa Bulvarı Zincirlikuyu Cad. 231/3
80380 Kasımpaşa İSTANBUL
Tel: (212) 297-1724 Pbx
Faks: (212) 297-1733

VOGEL ANKARA
Dilek Özgen
VOGEL Ankara Müşteri Temsilcisi
Sorru Yurtman, Batur Odar
Ankara Büro
4. Cad. 73. Sok. 8/1 06450 Öveçler ANKARA
Tel: (312) 480-5939 Faks: (312) 480-5958
E-Mail: vogelank@chip.com.tr


VOGEL
Yayıncılık Ltd. Şti

Hepimize Geçmiş Olsun!

Mayıs sayımızın hazırlıklarını bitirip de rahat bir nefes aldığımız sıralarda, ülkemiz şimdiye kadar karşılaştığı en büyük teknolojik facia ile sarsıldı. İşgüzar bir Japon programcının hazırladığı ve bizim sizleri yaklaşık üç ay önceden etkileri hakkında uyardığımız Win95.CIH, diğer adıyla Çernobil virüsü, 26 Nisan günü bilgisayarını açan habersiz kullanıcıları vurdu. Tabii ki iki ay önce bu virüse karşı en etkili koruma programı olan Anti Viral Toolkit'i Level CD'sinde sizlere ulaştırmayı sadece biz başarmıştık. Ve görünen o ki, tedbirli davranıp AvP'yi bilgisayarına kuran okuyucularımızdan hiçbiri, bu ölümcül virüsten etkilenmedi. Ama bu olayda ders almamız gereken bazı noktalar var. Birincisi, bu virüsün ülkemize ilk olarak yine bizim tesbit edip sizlere duyurduğumuz Carmageddon 2'nin kopya versiyonu ile girmiş olması. Sanıyorum artık neden kopya oyunlara karşı olduğumuzu daha iyi anlıyorsunuz. Çernobil, patentsiz kopya yazılımlarla bilgisayarlarımıza bulaşan ilk virüs değildi ve korkarım sonuncusu da olmayacak. İkincisi, neredeyse 4 trilyon liralık hasara yol açan böylesi büyük çapta bir felaketin, basınımızda sıradan bir habermiş gibi geçiştirilmiş olması. İncir çekirdeğini doldurmayacak magazin haberlerine baş köşede yer veren basınımız, kısa bir haber olarak geçilen Çernobil ve bilgisayar virüsleri hakkında ne bir açıklama, ne de nasıl korunulacağı hakkında bilgi vermek zahmetine girmedi. Görünen o ki, bu konuda sizleri bilgilendirme görevi her zaman olduğu gibi yine bize düşüyor.

Tabii ülkemizde olumlu gelişmeler de olmuyor değil. Aldığımız duyumlara göre bundan sonra ülkemize kopya oyun CD'lerinin girmesini engellemek için Kültür Bakanlığı harekete geçmiş bulunuyor. Bundan böyle virüslü, eksik ve yurtdışında birilerinin haksız kazanç sağlamasına yarayan korsan CD'ler ülkemize giremeyecek, çünkü oyun ve Multimedia içerikli CD'ler için, müzik CD'lerinde olduğu gibi, bandrol uygulamasına geçiliyor. Pek çoğunuzun orijinal oyun alma fikrine sıcak bakmadığını biliyorum. Ama emin olun, ülkemizde sağlam bir orijinal oyun piyasasının oluşması uzun vadede hepimize büyük kazançlar sağlayacaktır. Gerçi bu uygulama konusunda Kültür Bakanlığı tarafından bize gelmiş resmi bir açıklama yok ama eğer böylesi bir çalışma içine girdilerse, Kültür Bakanlığı'nı tebrik etmek istiyorum. Bu konudaki gelişmelerden sizleri haberdar edeceğiz.

Geçen ay başladığımız yabancı yapım tam sürüm orijinal oyunlar sizlerden büyük ilgi gördü ve Level Türkiye'nin birçok yerinde çıktığı üç gün içerisinde tükendi. Tabii böyle olunca birçok okurumuz Mayıs sayımızı bulmakta zorlandı. Bu nedenle sirkülasyonumuzu 25000'e çıkartma kararı aldık. Eğer eski sayılarımızı edinmek istiyorsanız, künyedeki telefon numarasını arayıp Abone bölümümüzle konuşarak isteyebilirsiniz. Fiyat artışını da anlayışla karşıladığınız için de ayrıca teşekkür ederiz.

Bir sayının telaşını daha arkamızda bıraktığımız şu sıralarda, siz bu dergiyi okurken aramızdan bazıları güney sahillerinin hayalini kurmaya başladı bile (mesela ben). Ama üniversite sınavları azizliği yüzünden tatil ve güneşli günlerin hayalleri bir ay uzayanlar hiç üzülmesin (bu sana ders olsun, bir daha dereleri görmeden paça olayına girmezsin Burak), sınav stresinden kendinizi birazcık olsun kurtarmak isterseniz tek yapmanız gereken kendinizi Level'ın alıştığınız o sıcacık havasına bırakmak.

Güneşli bir sahil boyunda buluşmak ümidiyle, hoşçakalın.

Sinan Akkol

Quake 3 Alpha Demo

Geldi, geliyor derken, idSoftware Quake3'ün Alpha demosunu sonunda görücüye çıkarttı!



ID Software, dünyanın gelmiş geçmiş en iyi oyunlarından olan Quake serisinin son halkasını piyasaya sürmeye hazılanırken kamuoyu yoklaması babında bir test sürümü çıkarttı. Mayıs ayının ilk haftası ilgili sitelerde koyulan bu 23 mb'lık Quake3'ün test versiyonunu indirebılmek için binlerce insan bu sitelere saldırdı. Serverlar öyle kalabalıktı ki zar zor bağlandığınız Server'dan bağlantınız hızlı olsa bile 0.2-0.5 kb/sec ile dosyayı alabiliyordunuz. İlk çıkan Mac versiyonundan sonra Linux ve Win32 versiyonları çıkan Quake3Test, bu versiyonuna gösterilen ilgi ile asıl versiyonun yakalayacağı başarıyı gösterir nitelikteydi. Aslında Quake3Test'i demo olarak görmek de yanlış, bu sadece Network sistemlerinin ve 3D hızlandırıcıların oyunda nasıl performans gösterdiklerini görmek için ID Software'ın uyguladığı kitlesel bir test. Bu nedenle kurulumu ve çalıştırması gerçekten sorun.

Ama sabırsız elemanlar öyle yada böyle test sürümünü indirip kurdular. Çeşitli sürücü problemleri olması dışında Quake3'ün neye benzeyeceğini anlatabildiği için hayli ilgi gördü. Bu test sürümünden yola çıkarak oyun üzerine izlenimlerimi aktarmadan önce bilgisayar ayarlarından fazla anlamayan elemanların bu test sürümünü pas geçmelerini ve Quake3'ün tam sürümü çıkana kadar sabretmelerini tavsiye ederim.

Oyunun konusu hakkında türlü spekülasyonlar yapılmasına rağmen daha kesin bir bilgi yok. Gerçi konusu da pek fazla kişiyi ilgilendirecek gibi değil. Çünkü tamamiyle Multiplaying üzerine kurulmuş bir oyun olan Quake 3'de GameSpy, Qplug gibi Server bulup sizin o Server'da oyuna katılmanızı programlar da direkt uyumlu olarak geliştirilmiş.Quake3,Win32 tabanlı olacağından oyunun çeşitli araçlarla uyum sorununun da olmayacağı sanılıyor. Çünkü diğer iki versiyonun Dos tabanlı olması bazı problemlere yol açmıştı.

Yeni Grafik Yapısı



Bu test versiyonundan çıkarılan ilk sonuç Quake3'ün grafik yapısının tamamen değiştiği. Oyunda kapalı, klastrofobik mekanların yanında aydınlık, açık mekanlar da kullanılmış. Dolayısıyla da ışık yansımalarına ve görsel efektlere fazlaca yer verilmiş. Zaten Quake serisinin en çok eleştirilen (Unreal çıktıktan sonra) tarafı görsel estetik yönü olmuştu. Sürekli kullanılan pastel renkler ve Flog yapılı ışık efektleri her ne kadar oyunun atmosferini yaratan ana unsur olsa da bazıları için can sıkıcıydı. Oyunun grafik motoru tamamen yeni olmasına rağmen Unreal'ın grafiklerini andırdığını söyleyebilirim.Quake3'ün oynanışı daha önceki versiyonlardaki gibi sert ve hızlı değil, daha yumuşak ve yürüdüğünüzü daha çok hissetmeniz sağlanmış. Oyunu hızlandırabilme opsiyonu da tanınmış ki bu özelliğin oyunu çok daha heyecanlı yapacağı kuşkusuz.

Oyunun Test versiyonu haricinde mekanları ve oyun yapısını incelesek; tamamen profesyonel mimarlar tarafından çizilmiş projelerle yaratılan mekanlar Neo-Gotik tarzda dizayn edılmiş yani oyunun geçmişte mi gelecekte mi geçtiğini mekanlardan anlayamıyorsunuz. Çok ileri bir tarihte bulunduğunuzu hissediyorsunuz o kadar. Mağaralarda, kanalizasyonlarda ve tapınak benzeri bir çok mekanda savaşıyorsunuz. Tabii oyunu çekici yapan unsurlardan olan çevresel yapı Quake'in klasik klastrofobik ve gerilim dolu atmosferinin devam etmesini sağlamış. Quake3Test'te herhangi bir düşman bulunmuyor. Bu versiyon oyunun neye benzeyeceğini göstermek amacıyla yayımlandığı için sadece Quake3 Server'ları aracılığı ile sizin gibi kişilerle Multiplay oyun oynayabiliyorsunuz.

Oyunun konfigrasyon seçeneklerini esnek tutup daha fazla kullanıcıya erişebilmek için

grafik ayarlarını en ince ayrıntısına kadar siz yapabiliyorsunuz. Böylelikle makinanızın gucüne paralel olarak ayarlamaları yapıp oyunu oynayabiliyorsunuz. Bu ayarlama özelliğinin ne kadar önemli olduğunu Unreal'da görmüştük. Unreal ne yaparsanız yapın P200 altı bir konfigürasyonla sizi süründürüyordu.

Yapımcılar Quake I ve II'deki Power-up olayının eksikliğini anlamış olacaklar ki bu versiyonda Healıng'ler yerine çeşitli düzeylerde ve renklerde Healing Point'inizi artıran

Power-up'lar koymuşlar. Kırmızılar 50, sarılar 25 ve yeşil küreler de 5 Heal Point kazandırıyor. Diğer yeni ve ilginç bir özellik ise teleport olayı.'T' harfi bulunan şekilleri aldığınızda bulunduğunuz bölgeden herhangi bir yere ışınlanırsınız. Son olarak da Quake2'den hatırladığımız Quad Damage özelliği. Quake 2'de bunu aldığınızda her atışınız dört kat hasar veriyordu. Bu etki Quake3'de 3'e düşürülmüş. Aslında bu biraz da Quake3 logosuna atıf olarak düşünülmüş. Oyun da daha bunlara benzer bir çok Power-up var.

Oyunun bu yönü de oynayanların o-







yunda sürekli yeni şeyler bulabilmesini ve oyundan sıkılmalarını engellemek için düşünülmüş. Oyundaki en önemli unsur olan silahlara gelince, çoğu daha önceki oyunlardaki silahların benzerleri yalnız şekil, ses gibi özelliklerine makyaj yapılmış.

Yeni Silahlar

Gauntlet:Oyuna başladığınızda yanınızda bulunan iki silahtan biri. Havalı atış sistemine sahip olduğundan, bu silah için cephaneye ihtiyacınız yok.

Machinegun: Başlangıçta yanınızda bulunan ikinci silahınız. Cephanesi en kolay bulunabilen ve en seri ateş edebilen silah olan Machinegun'ı QuadDamage (artık Triple) aldıktan sonra kullanmak hayli akıllıca. Çünkü seri atışla isabet oranınız fazla oluyor.

Shotgun: Quake 1 ve 2'deki klasik Shotgun.

Rocket Launcher: Tüm Quake oyuncularının bildiği klasik roket atar. Kullanması kolay,diğer ağır silahlara göre seri atış yapabilen bir silah. Gerçi Quake1'den bu yana atış seriliği düşmüş olsa da hala etkili.

Railgun: Quake2'deki Railgun'dan farklı dizaynı ve kullanım yapısı ile halen etkili bir silah. Aynı Rocket Launcher'da olduğu gibi bunun da bir önceki versiyona göre atış seriliği düşürülmüş.

Plasma Gun: Son olarak enerji topları fırlatarak, hedefe tam isabet kaydedemeseniz bile zarar veren bir silah. Diğer silahlardan daha ağır atış yapabilmesi en büyük dezavantajı. Tabii dar ve kapalı alanda kullanmaya kalkarsanız ne olacağını kestirebiliyorsunuz herhalde.

Quake3 Arena'nın tamamiyle Multiplayer Deathmatch üzerine kurulu olacağının açıklanmasından sonra, Epic Games Unreal Tournament'ın da Multiplayer tabanlı dizayn edildiğini ilan etti. Bunun nedeni açıktı. Unreal Quake 2'den grafik, ses bakımından kesinlikle ezici bir üstünlük sağlamasına rağmen oynanabilirlik ve Multiplay unsurlarında Quake serisinin yanına bile yaklaşamamıştı. Quake3Test'te görüldü ki ID Software bu defa eksik yönlerini telafi ederek yine tarihe geçecek bir oyun yapıyor. Tabii Quake serisinin başarısında yadsınamaz bir gerçek olan Multiplay unsuru kişilerin yapay zekadan çok kendileri gibi düşünen, stratejiler yaratırken olaya duygularını da katan rakiplerle savaşmak istemeleridir. ID Software oyunu tamamladıktan sonra Multiplay Server'ların yapısında değişikler yapılacağını her DeathMatch'ın bir gösteri gibi izlenebilmesini sağlamayı düşündüklerini belirtiyorlar. Tabii bu da hayli ilginç bir fikir çünkü oyun oynayan 8 kişiyi onlarca kişinin izleyebilecek olması gösteri maçlarının bile yapılabilecek olması demek oluyor. Id Software bu fikrini gerçekleştirebilirse oyun dünyasına bir yenilik daha getirmiş olacak. Bu vaatler aslında yeni gibi görünse de daha önceden bazı insanların söylediği ama gerçekleştiremediği, hayal olarak kalmış olaylar. Şimdiden oyun dünyasını saran Quake3 ve Diablo2 fırtınası da şüphesiz iki oyunun da multiplay tabanlı olmasının payı büyük..

Nasıl Çalıştırılır?

Bu kadar yorum ve haberden sonra bazılarının becerdiği bazılarının beceremediği Quake3Test'in nasıl çalışacağı konusuna gelelim. Aslında bunu nasıl çalıştıracağınız ve problem yaşayıp yaşamayacağınız tamamen ekran kartınıza bağlı. Glsetup adlı program ile

bu test versiyonunun çalışması için gerekli sürücüleri otomatik olarak ayarlayabilirsiniz.

Ancak bu program sadece TNT, Voodoo3, ATI gibi bazı kartların sürücülerini ayarlayabiliyor.

Diğer kullanıcılar kartlarının sürücülerini Update etmeliler ve Q3Test dizini içersine kartlarının modeline göre sistem dosyalarını koymalılar. Mesela Voodoo2 çipsetli kartı olan bir kullanıcı

3dfxopengl.dll ve opengl32.dll dosyalarını bu klasörde bulundurmalı aksi halde oyunu çalıştıramaz. Opengl32.dll dosyasını bulamazsanız, 3dfxopengl.dll dosyasını kopyalayıp ismini opengl32.dll olarak değiştirin. Bu işlem oyunun açılmasını sağlayacaktır.

Quake3 Arena, Fps türünü sevsin sevmesin tüm oyunseverlerin merakla beklediği bir oyun. Çalıştırması bile büyük problemlere neden olan bir test versiyona bile binlerce insanın saldırması bunun en büyük kanıtı. Mükemmel oyun dediğinizde aklınıza gelen iki üç isimden biri olan Quake kendine has mekanları, silahları ve atmosferi ile bir aksilik olmazsa yaz aylarında piyasaya çıkacak ve esas bomba o zaman patlayacak. L

IDSOFTWARE

Beklenen Çıkış Tarihi: Ağustos 1999 *Türü:* FPS *Sistem:* PC

Özellikler:

- Tamamen yenilenmiş grafik motoru.
- İnsan hareketlerine yakın gerçekçi animasyon sistemi.
- Yeni Powerup ve silahlar.
- Gerçek mimarlar tarafından hazırlanan mekan tasarımları.
- Seyirci olarak da katılabileceğiniz arena maçları.

Theme Park World



İlk Theme Park'tan bu yana neredeyse 5 yıl geçti. Theme Park'ın ve daha birçok ünlü oyunun (Populous, Dungeon Keeper, Syndicate) fikir babası olan Peter Molynuex Bullfrog'dan ayrıldı, ama onun arkada bıraktığı güzel fikirler üzerinde yeni bir oyun gelişiyor: Theme Park World. Bitmesine sekiz aydan fazla olan oyunu göstermek üzere Jeff Gammon (yapımcı) bizi Bullfrog'un ana merkezine davet etti.

Jeff Gammon'ın oyun yapımcılığında sekiz yılı aşkın bir tecrübesi var. Daha önce Dark Omen üzerinde çalışmış ve bu yeni oyun hakkında güçlü beklentileri var. Orijinal Theme Park'ta çalışmamış olmasının ona sağladığı bir avantaj da eski fikirleri yeniden pişirmek yerine, tamamen sıfırdan bir oyun yapmayı tercih etmesi.

Teknoloji

Peki, neden bu oyun için dörtbuçuk yıl beklendi? Jeff'in söylediğine göre "Theme Park'tan beri bir devam oyunu yapma fikri vardı ama o günün teknolojisi çok değişik birşeyler yapmamıza izin vermiyordu. Son bir-iki yıldaki teknolojik gelişmeler ise bize düşüncelerimizi oyun haline dönüştürme imkanı verdi. Beklediğimize gerçekten değdiğini söyleyebilirim, çünkü Theme Park World kalite, teknoloji ve dizayn olarak çok ileri bir oyun olacak."

Eskiye Rağbet Olsa...

Orijinal oyunun birçok özelliği hala duruyor, ama elden geçirilmişler. Birkaç gereksiz görülen özellik ise çıkartılmış. Mesela artık borsada oynayarak rakip parkları satın alamıyorsunuz. İlk Theme Park'da para kazanmak için borsada iyi bir yoldu. Ayrıca, sürekli olarak yiyecek-oyuncak gibi malzemeler ısmarlamanız ve stoğunuzu kontrol etmeniz gerekirdi ve bu işlem bir süre sonra aşırı sıkıcı hale gelmeye başlardı. TPW'de bu sıkıcı "stok kontrol" olayı da yok. Jeff bu özellikleri oyundan çıkartmalarının sebebini şöyle açıkladı "Oyunu oynarken canımı en çok sıkan şey, yapmakta olduğum işten zorla alınıp başka birşeyle ilgilenmek zorunda bırakılmaktı. Sanıyorum birçok oyuncu da aynı şeyi düşünüyordur. Biz de bunu düzelttik."



Theme Park World'ün tamamen 3D olarak tasarlandığını gördüğümüzde, ne yalan söyliyeyim, pek de şaşırmadık. Ne de olsa son yılın trendi eski oyunları 3D'ye bandırıp piyasaya sürmek. Ama kendi yaptığınız bir Roller-Coaster'a binip o tecrübeyi çığlık çığlığa yaşayabildiğinizi gördüğümde, yine ne yalan söyliyeyim, dumur oldum.

Evet dostlar, parkınıza yukarıdan bakmanın devri geçti, artık aşağı inip yaptığınız oyunları bizzat deneme zamanı. Yapabildiğiniz binlerce oyunu tek tek deneyebilirsiniz. O korku tünelinin içinde neler olduğunu görebilir, çekici alıp gücünüzü test ederek yukarıdaki çanı çaldırmaya çalışabilirsiniz. Veeee, endüstrinin yükselen yıldızı olan oyun içinde oyun yapma modası Theme Park World'e de bulaşmış. Nedendir? Nasıldır? Az sonra, bizi izlemeye devam edin.

Daha Büyük ve Daha Güzel

"İnsanlar Theme oyunlarını çok ciddi oldukları için değil, gerçekçi ama sıkmayan hatta komik bir atmosferi olduğu için oynuyorlardı. Kendi amaçlarını belirliyor ve o amaca ulaşmaya çalışırken bir yandan da eğleniyorlardı. TPW de oyunculara birçok amaç sunu-


İşte yardımcınız advisor...

yor, ama o amaca ulaşmaya çalışırken acayip eğlenmelerini sağlıyor. Kurulan her lunapark bir diğerinden farklı olacaktır. Bunu sağlayan en büyük etken, parkların kurulduğu çevrenin özellikleri. Bir parkta nehirler ve ufak şelaleler olabilir, bunları değerlendirmek için üzerinden geçen trenler ve suda deli gibi giden botlar yapabilirsiniz." diyor Jeff. Bunları anlatırken yüzünde oluşan kocaman gülümseme yaptığı işi gerçekten sevdiğini düşünmemize yol açıyor. Bu da iyi bir şey.

Theme Park World'de tek düşünceniz para kazanmak değil. Eğer öyle olsaydı oyun bir süre sonra çok sıkıcı hale gelirdi. TPW'de her parkta ulaşmanız gereken belli bir amaç var ve bu amaçlara ulaşsanız bile herşey bitmiş olmuyor. Eğer çok ama çok iyi oynarsanız size verilen altın biletler sayesinde çok özel yeni oyunlar kazanabiliyor, oyunların bozulmamasını sağlayabiliyor, süper bilim adamları alabiliyorsunuz vs.

Oyunun başında bütün parkları görebiliyor ama sadece bir-iki tanesine girebiliyorsunuz. Digerlerini açmak için altın biletlere ihtiyacınız var. Ve bilet kazanmak için birçok yol bulunuyor. Oyun içinde oyun demiştik ya, işte bu oyundaki en ilgi çekici özelliklerden birisi parkınıza yaptığınız oyunlara bizzat katılıp diğer çocuklarla yarışabiliyor olmanız. Mesela oyunun başlarında kendi yaptığınız bir yarış pistinde, çarpışan arabalarla yapılan bir yarışa katılabiliyorsunuz. Eğer kazanırsanız ise ödülünüz...hehe, daha söylemek için çok erken. Oyun gelince kendiniz görün, sürpriz olsun (yoo, yarışı kazanamadığını da nereden çıkardınız?).

İlk oyunda sadece sıkıcı bir menü seçeneği olan yardımcınız (Advisor) Theme Park World'de gerçek bir karaktere sahip olarak yeniden karşımıza çıkıyor ve oyun neredeyse tamamen onun üzerine kurulmuş. Seslendirilmesinden animasyonlarına kadar üzerinde titizlikle çalışılmış. Ve artık size "ne yapmanız gerektiğini" değil, "ne yapsanız daha iyi olacağını" söylüyor.

Parkların dizaynı büyük önem taşıyor ve bu konuda yapay zekanın (AI) oyuncuya büyük yardımı olacak. Parkın dizaynı, gelen ziyaretçilerin düşüncelerini, çalışanlarınızın performansını yakından etkiliyor. Yapılacak en ufak hatanın parktaki bütün işlerin birden kilitlenmesine sebep olacağını düşünürseniz, AI'nin size yardım etmesi çok doğal. Mesela, oyuncakların üzerinden geçen yollar otomatik olarak köprü haline geliyor, daha büyük binekler (mesela o ünlü fıldır fıldır ters dönen trenler), diğer oyuncakların arasından sorunsuzca geçirilebiliyor. Bu ve bunun gibi parkın estetik görünüşüyle ilgili konular yapay zeka tarafından ayarlanıyor.

Yapay zekadan bahsetmişken, TPW'deki her kişinin bir "karakteri" olacak ve herkes kendi karakterlerine uygun olarak davranacak. Mesela köpekbalığı kılığındaki bir adamınız çok komik şeyler yapıyor olsun. Normal olarak izlemek için birkaç kişi duracaktır. Eğer dikkat çekici bir kalabalık oluşursa, oradan geçen ama olayla alakası olmayan diğer insanlar da durup "Ne oluyor acaba?" diye merak ederek bakacaklardır. Eğer köpekbalığının gösterisi ilgilerini çekmezse (mesela az önce Ölüm Tüneli'nden çıkmışlarsa) başlarını alıp başka tarafa gideceklerdir - aynen gerçek hayatta olduğu gibi.

Görsellik Önemlidir

Theme Park World'de dört farklı temaya sahip ada var: Lost Kingdom(Dinazorlar vs), Halloween(Cadı bayramı), Fantasy (Fantastik (Hadi yaa, iyi ki açıkladın. Sağol varol, aydınlattın bizi - BLX)) ve Space (Uzay). Her adada üç veya dört farklı park var. Öyle görülüyor ki Bullfrog orijinal oyunda bulunan farklı parklar arasındaki rekabeti kaldırarak oyuncunun kendi amaçlarını belirlemesini istemiş. Temaların arasındaki farklılıklar oyunun sıkıcı olmasını önlüyor. Mesela Halloween parklarında korku temalı oyunlar bulunacak. Çocuklar dükkanlardan çeşitli kostümler alıp giyebilecekler. Bu adadaki oyunlar da ona göre olacak tabii, bir balkabağı, cadı dönmedolabı vs.

Bullfrog oyun çıktıktan sonra yeni temalar üzerinde çalışmaya başlayacak, bu da demek oluyor ki TPW bitirdikten sonra bile oynamak isteyeceğiniz bir oyun olacak ve uzun süre güncelliğini kaybetmeyecek.





Kontroller

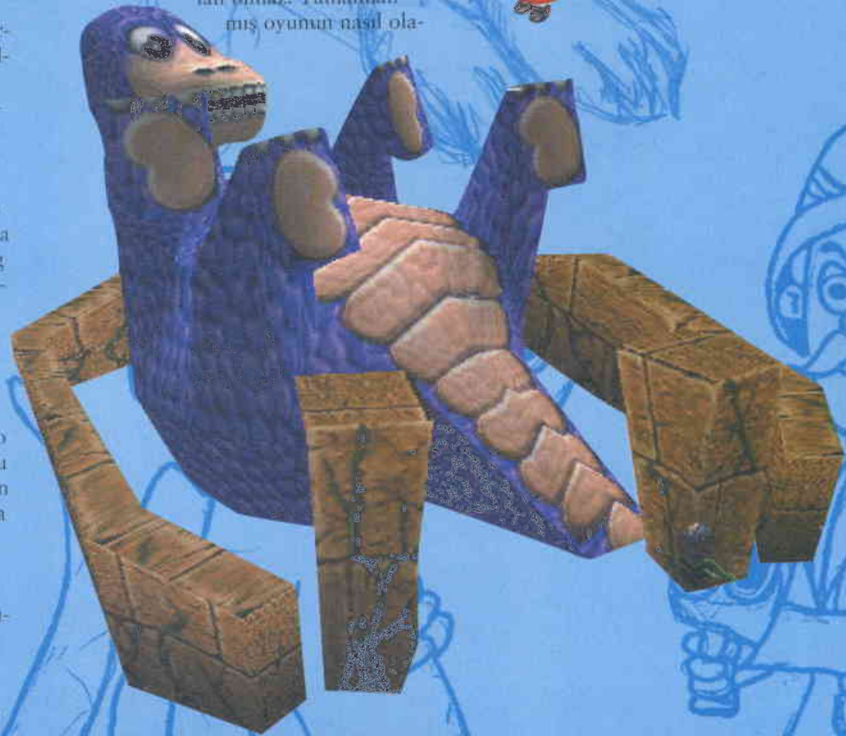
Theme Park'ta bir tek hata varsa, o da kontrollerin zorluğuydu. TPW'de kontroller basitleştirilmiş. Sadece işaretleyip tıklayarak yapmak istediklerinizin çoğunu gerçekleştirebiliyorsunuz. Kontrollerin basitleştirilmesi sayesinde, beş dakikalık bir oyundan sonra oyunla kaynaşıyorsunuz. Menülerin arasında geçiş yapmak, istatistiklere bakıp aksayan bir şey olup olmadığını anlamak, harita üzerinde dolaşmak ve yeni oyunları parkınıza eklemek çocuk oyuncağı olmuş. Oyunların arasında yol döşemek de kolaylaştırılmış, eskiden yolları doğru biçimde birleştirmek çok zor olurdu. Artık bu gibi angarya işlerin çoğuyla yapay zeka ilgileniyor.



Ama size kötü bir haber vereyim. Bütün bunları görebilmek için Pentium VIII işlemcili ve en az 512 MB hafızaya sahip bir bilgisayarınızın olması gerekiyor. Eee, ne bekliyordunuz, böylesine detaylı bir oyunu sizin külüstürde çalıştırmayı mı? Ne o, bozuldunuz bakıyorum? Şaka mı yapıyorum sandınız? Evet, şaka yapıyorum (sanırım bu noktada okkalı bir küfür yedim). İster inanın ister inanmayın, Theme Park World Pentium 166 ve 32 MB RAM'e sahip bir bilgisayarda 3D hızlandırıcıya gerek olmadan çalışacak. Peki Bullfrog bunu nasıl başaracak? Tabii ki çoğu oyun yapımcısının yapmadığını yaparak: oyun kodunu olabildiğince temiz bir hale getirip optimize ederek. Bullfrog'un yazdığı Software Render programı, birçok eski 3D karttan daha iyi bir performansa sahip (mesela Voodoo Rush). Engine 2000 adını verdikleri bu grafik motoru TPW'den önce Dungeon Keeper 2'de kullanılacak. Bu oyunu da sabırsızlıkla bekliyoruz ve Bullfrog'un bu çabasının teknolojinin gereksiz hızından kaynaklanan rahata alışmış olan tembel oyun programcılarına ders olmasını diliyoruz.

Theme Park'ı sevenler, Theme Park World'de de aynı eğlenceyi, derinliği ve ticari hınzırlığı bulacağınıza emin olun (mesela ben kola dükkanlarına iş yaptırmak için kızarmış patatese tuz basardım). Bullfrog her ne kadar yeni oyun hakkında bizi umutlandırdıysa da, ince detaylar hakkında ser verip sır vermediler desek yalan olmaz. Tamamlanmış oyunun nasıl olacağını görmek için sekiz ay daha beklememiz gerekecek ama, sanıyorum beklediğimize değecek.







BULLFROG

Beklenen Çıkış Tarihi: Şubat 2000 *Türü:* Strateji *Sistem:* PC

Özellikler:

- Min. Pentium166'da ve 3D hızlandırıcısız çalışabilecek. İnanılmaz!
- Farklı bir yapay zeka, parkınıza gelen her ziyartçinin kendi "karakteri" olacak.
- Herşeyi yukarıdan görmeye son! Parka girip etrafta dolaşableceksiniz.
- Kendi yaptığınız oyunlara binip eylenme imkanı.
- Oyun içinde oyun. Parkınızdaki yarışmalara katılıp süpriz ödüller kazanabileceksiniz.

Unreal Tournament



Wolfenstein, Doom ve Quake serilerinin arkasındaki isim olan idSoftware, yeni projeleri olan Unreal Tournament'ı tamamlamak üzere.

Tournament, Unreal'ın devam oyunu değil (Unreal 2 Legend Entertainment tarafından hazırlanıyor), eski oyuna yeni özellikler katan bir genişletme paketi olarak düşünülmüş. Tournament tek başına satılacak, ama Unreal'a sahip olanlar firmanın sitesinden gerekli dosyaları indirerek para ödemeden Tournament'a sahip olabilecekler.

Unreal Tournament, Quake 2'nin multiplayer krallığına son vermek için tasarlandığından, ağırlık çok oyunculu ortamlara yönelik olacak. Ama Tournament, Quake 3: Arena'da olduğu gibi yalnız oyuncuları tamamen dışlamıyor. Tek kişilik oyunda 35 yeni bölüm var. Bilgisayar yönetimindeki bir grup askeri yöneterek uzayda dehşet saçan bir çeteyi durdurmaya çalışıyorsunuz. Yeni bölümlerin arasında hareket halindeki bir tren, gökyüzünde asılı duran bir kale gibi değişik tipte olanlar var. Böyle bir oyun yapmışken yeni silahlar da eklenmese ayıp olur tabii, on tane yeni silah var ve eski popüler silahlar da elden geçirilmiş. Böylece Deathmatch ağırlıklı oyunlarda çok önemli olan bir nokta yakalanmış: silahlar arasındaki denge. Mesela, benim çok sevdiğim Flak Cannon Tournament'da da var ama ses efekti değiştirilmiş ve verdiği hasar kat kat artmış. Yeni silahların arasında rakibinizi eriten Pulse Blaster ve attıktan sonra üzerindeki kamera ile yönetilebilen bir nükleer füze atan Redeemer çok hoşumuza gitti.

Tournament'da standart Deathmatch oyunlarının yanısıra üç yeni Multiplayer senaryo var. Mesela, çoğu oyunda standart olan Capture the Flag (CTF). Amacın basitçe rakibin kalesine girip, bayrağını çalıp, kendi kalenize dönüp rakip bayrağı bırakmak olduğu CTF oyunlarında başarılı olmak, söylemekten çok daha zor. Siz bayrağı taşımakla uğraşırken, ensenize sıkılan onlarca plazma, lazer ve nükleer füzeden kaçmak zorundasınız, bu da tek başınıza başaramayacağınız anlamına geliyor. Zaten Unreal Torunament kesinlikle birebir oynanacak bir oyun değil. Başarılı olmanın sırrı takım çalışmasından geçiyor. İkinci senaryomuzun ismi Assault. Kendi kalenizi korumaya veya rakip kaleye saldırıp belli görevleri yerine getirmeye çalışıyorsunuz. Bunların arasında zindandan kaçmak, bilgisayar terminallerini patlatmak veya bir treni kaçırmak gibi görevler var. Domination senaryosu ise daha çok stratejik düşünce gerektiriyor. Amacınız haritadaki anahtar bölgeleri ele geçirip belli bir süre elinizde tutabilmek.



Yapay IQ

Peki, iyi güzel de, insan tek başına oynarken bilgisayarın AI'sı (yapay zeka) bir saksı çiçeği kadar olunca oyundan pek zevk alamıyor (bakınız: Blood 2). Bunu düşünerek Unreal'daki bot'ların (Botmatch sırasında karşılaştığınız yapay zekalı düşmanlar) AI'sı sıfırdan yazılmış. Sonuç: Etkileyici. Bir kere, sizinle birlikte savaşan botların çevresel etkilere verdikleri tepkiler çok gerçekçi. Mesela, geniş bir gölden geçmesi gereken bir bot, kısa bir süre düşündükten sonra gidip bir Scuba dalış takımı buluyor ve göle giriyor. Tabii bütün botlar bu kadar zeki olursa, oyuncu kısa yoldan Hakkın rahmetiyle buluşur, bu yüzden botlar arasındaki "zeka" seviyesi farklılaştırılmış. Yapa"geri"zekalılar etrafta dolanıp öldürülmeyi beklerken, en üst düzeydeki botlar "öğrenebilme" yeteneğine sahip. Bu ileri düzey botların hayatta kalma süreleri arttıkça, silahlar, taktik verme, gizlenme ve sızma gibi konulardaki yetenekleri de











giderek artıyor. Sizinle birlikte çarpışan botlar birbirinin arkasını kollayıp tam bir takım gibi davranırken, sadece Botlardan oluşan bir takımın içindekiler birbirlerine "emir" verebilecek kadar ileri gidebiliyorlar.

Multiplayer oyunlarda bir veya iki farklı "yüz" seçilebilmesi, Unreal'in ufak eksikliklerindendi. Unreal: Tournament'daki oyuncu yüzleri olabildiğince gerçekçi ve birbirinden farklı olarak tasarlanmış. Ayrıca, yüz rengi, deri yapısı gibi özelliklerle oynayarak diğerlerinden oldukça farklı ve sırf görünüşüyle korku salan bir karakter oluşturabilirsiniz.

Oyunun yayıncısı GTInteractive, Unreal'ın eksik kaldığı Multiplayer arenasına Unreal: Tournament ile sağlam bir giriş yapmayı düşünüyor. Başarılı olacaklar mı, Temmuz başına doğru göreceğiz.

GT INTERACTIVE

Beklenen Çıkış Tarihi: Haziran 1999 *Türü:* FPS *Sistem:* PC

Özellikler:

- Quake 3: Arena'ya rakipolabilecek bir Multiplayer yapısı.
- Multiplayer için 3 farklı oynayış şekli.
- Bot'lara karşı oynayan 35 tane tek kişilik görev.
- Bir FPS'de ilk defa tamamen ayrı üç ırk.
- 10 yeni silah, ekiler ise elden geçirilmiş.
- Geliştirilmiş yapay zeka.

oyun dünyasından Haberler

Bilgisayar oyunları dünyasından en son haberlerle yine karşınızdayız

Eidos'tan Revenant Geliyor!

1999'da bilgisayarcıların raflarında aramanız gereken oyunlardan birisi Revenant. Şimdiye kadar yaptıkları hiçbir oyun boş çıkmayan Eidos Interactive http://www.eidosinteractive.com tarafından geliştirilen Revenant, tarz ve görünüş olarak Diablo'ya benziyor. Dünyanın en büyük bilgisayar-eğlence konulu fuarı olan E3'te görücüye çıkması beklenen oyun, ilk grafikleriyle bizi kalbimizden vurmayı başardı. 65000 renk kullanılan mekanlar, poligon çizimi karakterler, Direct 3D uyumlu kartlarda çok iyi gözüken gerçek ışık ve renk efektleri oldukça şık görünüyorlar. Oyunun arkaplan grafikleri ünlü fantezi ve bilim kurgu ressamı Den Beauvais tarafından hayata geçirilmiş. Bir fantezi RPG'den beklediğiniz gibi, karanlık dehlizlerde, eski uygarlıkların tapınaklarında dolaşıp, büyülü eşyalar ve karşınıza çıkacak yaratıkları yakıp kavuracak güçlü büyüler arayacaksınız. Bilmediği bir sebepten dolayı ölümden geri dönen bir karakteri canlandırıyoruz. Ne geçmişini ne de kimin tarafından hayata döndürüldüğünü bilmiyor. Tek bildiği, birisi tarafından "yönetildiği" ve tanımadığı insanları öldürmek için büyük bir istek duyduğu. Oyun boyunca karşılaşıp, etrafınızdaki sır perdesini çözmek için önemli bilgiler alacağınız 40'tan fazla karakter olacak. Klasik silahlar, koruma ve saldırı büyülerinin yanısıra, teke tek dövüşlerde Mortal Kombat veya Street Fighter benzeri bir kontrol metodu olacak. Revenant adventure öğelerini araştırma, karakter geliştirme ve RPG'lerin insanı sürükleyip götüren atmosferi ile birleştiriyor. Ama onunla hemen hemen aynı zamanda çıkacak olan Diablo 2 gibi bir canavarla kapışması gerekecek. Son savaştan sonra ayakta kalan kim olacak, göreceğiz.





Tolkien'ın dünyasına hoşgeldiniz...

Tolkien'ın Yüzüklerin Efendisi ile ortaya çıkardığı Orta Dünya evreni, fantastik-kurgu türünün temel taşıdır. Günümüzde oynanan bütün FRP'ler, bütün fantezi-kurgu kitapları, çoğu masaüstü FRP'leri bu dünyadan şöyle veya böyle fikir çalmıştır. Ama ilginçtir, dünyada en çok okunan kitaplardan olan Yüzüklerin Efendisi'nin şimdiye kadar hiç oyunu yapılmamıştı. Geçen sene ne olduysa birden bire Orta Dünya birden popülerlik kazandı, önce Yüzüklerin Efendisi üçlemesinin filminin, sonra da iki ayrı oyununun haberini aldık. Bizim işimiz filmle ve Ultima Online gibi sadece Multiplayer olacak Middle Earth ile değil. Bizim esas ilgimizi çeken, Sierra adlı minik bir firmadan gelen Orcs: Revenge of the Ancient'ın haberi.

Kasım ayında hazır olacağı duyurulan Orcs, Orta Dünya'nın en itici ırkı olan Orc'ları konu alıyor. Büyük güçlerin mücadeleleri arasında sıkışıp kalan bir Orc klanının şefi olarak, önce adamlarınızı eğitip, silahlandırıp daha sonra da sayıları 30'u aşan düşmanla savaşmalısınız. Fantastik strateji türünde olacağı duyurulan Orcs: Revenge of the Ancients'ın, online oyunlardan hoşlananları da memnun edecek.



Orcs'un konusu kitaptaki zaman diliminde geçiyor. Üçüncü Çağ'da Yüzük Savaşlarının en sıcak olduğu zamanda, Sauron'un en güçlü olduğu ve Batı'yı işgal etmek için güç topladığı bu ortamda, Sauron'un kontrolü altındaki bir Orc klan şefini yöneteceksiniz. Farklı türlerden binlerce evil yaratığın bir arada bulunduğu bir yerde, iç sürtüşmeler olması da çok doğal tabii. Sauron sizi bu iç sürtüşmelerle istediğiniz şekilde (genellikle elinizi kana bulayarak) başedebilirsiniz. Bunun yanısıra, Sauron işgal sırasında yardım almak için birçok karanlık gücü de Summon etmiştir. Bu karmaşık ortamda hayatta kalmak için kimin yanında olacağınıza çok dikkat etmeniz gerekiyor.

Legacy of Kain: Soul Reaver bitmek üzere

Legacy of Kain, geçtiğimiz senenin haksızlığa uğrayan action oyunlarından birisiydi. Gururlu bir şövalye iken, sırtından bıçaklanarak öldürülen ve bir büyücü tarafından vampir olarak hayata döndürülen Kain'i canlandırdığınız oyunun sonunda, isterseniz hayatınızı feda ederek Nosgoth'u kurtarıyor veya tam anlamıyla bir şeytan ve dünyanın tek hakimi olarak başa geçiyordunuz. Soul Reaver, birinci oyundan bir yüzyıl sonrasında başlıyor. Kain artık mutlak bir güce hakimdir, Nosgoth'daki canlıların büyük çoğunluğu kan emici yaratıklara dönüşmüş, kalan bir avuç insan ise sağda solda sürgün hayatı çekmektedir.

Soul Reaver, Kain'in yaratıklarından birisi olan Raziel'i yönetiyoruz. Kain tarafından ihanete uğrayarak cehenneme



gönderilen Raziel'in amacı, Kain'i yoketmek. Ama hiç de dost canlısı bir yaratık değiliz, bir vampirden öte yaratık olan Raziel, karşısına çıkan bütün canlıları düşman olarak görmekte ve olabilecek en korkunç biçimde yoketmektedir. İlk oyunun aksine, 3D grafiklere sahip olarak tasarlanan Soul Reaver, ilkinden daha ağır adventure öğelerine sahip. Düşman yapay zekası da çok iyi, özellikle NPC'lerinki. Kendilerine daha önceden nasıl davrandığınızı hatırlayabiliyor ve hiç beklemediğiniz şekillerde tepkiler verebiliyorlar. İlk oyunda olduğu gibi, çok karmaşık ve insanı kendine çeken konusu, birbirinden etkileyici ara animasyonlar ve kişilerin arasındaki diyaloglar ile hayata geçirilmiş. Önümüzdeki aylarda piyasaya çıkması beklenen Soul Reaver, beni oldukça etkileyen Blood Omen'in şanını sürdürmeye değecek mi, zaman gösterecek.



İlk Türk Starcraft sunucusu açıldı!

Level'in çoğu okurunun Starcraft hastası olduğunu bildiğimizden, sizlere çok sevindirici bir haberimiz var. Starcraft ve Brood War oyuncularının ortak şikayeti Internet'ten Starcraft'ı orijinal cd olmadan oynayamadıkları yada orjinal Battlenet bağlantısının çok yavaş olması ve sürekli kesilmesi idi. Artık Türkiye'de satılan OEM oyun CD'leri ile bile sorunsuz ve gayet hızlı bağlanabileceğiniz bir sunucu, Quake2 serverlarıyla da yakın bir zamanda adını duyuran Sanane Inc. tarafından açıldı. Serverda StarCraft'ın ve Brood Wars'un yanısıra aynen orjinal Battle.net serverlarında olduğu gibi Diablo da oynamabılmeniz mümkün. Bu server'a bağlanabılmek için öncelikle 1.05 patch'ini Level'in Mayıs CD'sinden yükleyin. Ardından www.sanane.com adresine giderek, Sanane Inc. serverlarina bağlanabilmeniz için gereken programı çekin ve sizde Internet'te dostlarınızla hızlı ve sorunsuz bir şekilde oyun oynamanın zevkini Sanane Inc. serverlarında çıkarın. Türkiye'nin ilk bağımsız Quake2 Server'ını açan ve şimdide StarCraft Server'larıyla hizmete devam eden Multiplayer Gaming profesyonellerinden oluşan Sanane ekibine tüm oyuncular adına teşekkür ediyoruz.



Need for Speed- Road Challenge için start verildi!

Electronic Arts Türkiye distribütörü Aral İthalat, Mayıs 99 sayımızda Playstation için incelediğimiz NFS- Road Challenge'ın PC versiyonun ilk resimlerini gönderdi. Daha önce PC için haberini de verdiğimiz Road Challenge'ın en taze resimlerlerini herkesten önce sizlere ulaştırmaktan gurur duyuyoruz. Bu resimlere bakın ve iki ay daha sabredin. Road Challenge PC için yaz ortalarında geliyor.







Üniversite Adayları DİKKAT!



ES Eğitim Danışmanlık ve East and West Interactive tarafından hazırlanan "İlk Adım Üniversite 99", üniversite adayının gereksinim duyduğu tüm bilgileri kapsıyor. Genç neslin yaşına, zevkine ve beklentisine yönelik aksiyonları içeren "İlk Adım Üniversite' 99" CD'sinin içeriği oldukça zengin...

CD'de, Türkiye ve Kıbrıs'taki 77 üniversitenin tanıtımı yapılıyor. Üniversiteler ekranlarına girildiğinde, Türkiye ve Kıbrıs'ın gözde üniversitelerinden 16'sı, A'dan Z'ye etkileşimli olarak tanıtılıyor. Diğer üniversitelerin ise, beslenme, barınma, sağlık, ulaşım gibi bilgilerinin yanı sıra, öğretim üyeleri, fakülte ve yüksekokulları, iletişim bilgileri ile genel tarihçesi anlatılıyor.

Adayların bu rehber CD'de sınav öncesi ve sonrasında en çok bakacakları yer ise "Örtüştürme" ekranları. Çünkü bu bölüm, üniversitelerin fakülte ve yüksekokullarının tahmini tercih taban puanlarını, kaç puanla hangi üniversiteye girilebileceğini, yeni sisteme göre bölümlerin hangi puan türüyle öğrenci aldığını gösteren tablolarla dolu. Sınav sonrasında puanlarını öğrendikten sonra gelecekteki üniversitelerini tercih edecek olan adaylara, gelecekteki meslekleri hakkındaki bilgiyi de bu CD en iyi şekilde sunuyor. Rehber CD'nin görevleri bu kadarla da kalmıyor. Türkiye'deki tüm yurtlar ve Türkiye genelinde burs veren kuruluşların listesi veriliyor. Hangi alanlarda nereden burs bulunabileceği anlatılıyor. Ilk Adım Üniversite 99 CD'si hakkında daha geniş bilgiye ulaşmak için East and West Interactive'i (0216) 372 26 06 numaralı telefondan arayabilir veya www.eastandwest.net/ilkadım adresine bakabilirsiniz. CD'nin sayış fiyatı 5.750.000 TL'sı

Flaş Haber

Throne of Blood

Japon mitolojisine azıcık ilginiz varsa, Throne of Blood'ı beklemeye başlayın. Japon demonolojisi ve samurayları konu alan bir RPG olan Throne of Blood'da, Dark Warlord ve onun gölge savaşçılarına karşı çalışan bir Japon savaş lordunu yönetiyoruz. Takımınızdaki yedi samurayı kullanarak çeşitli görevlere atılıyor ve en sonunda Dark Warlord'a ulaşıp yenmeye çalışıyorsunuz. Bunu başardığınızda ise, Dark Warlord'un karanlık güçlerini kontrol etmeye hak kazanıyorsunuz. Haddinden fazla kan içeren bu oyun, hepimizin ilgisini çekmeyi başardı.



Soldier of Fortune

Heretic ve Hexen serilerinin yaratıcısı Raven Software, bir paralı asker timini yöneterek Irak, Sibirya ve Kolombiya gibi kritik bölgelerdeki görevleri yerine getirmeye çalıştığınız Soldier of Fortune isimli oyun üzerinde çalıştıklarını duyurdu. Heretic serilerinin aksine, tamamen gerçekçi bir oynanışa sahip olan Soldier of Fortune, oldukça geliştirilmiş bir Quake 2 motoru kullanıyor. Diktatörleri düşürmek, rehineleri kurtarmak gibi tehlikeli görevleri üstlendiğiniz oyun, çok gerçekçi bir fizik modeli ve geliştirilmiş düşman yapay zekası ile karşımıza çıkacak. Raven'ın başarılarını gözönünde bulundurursak, Soldier of Fortune'un boş bir oyun olması imkansız gibi görünüyor.

Bu arada Deep Purple'ın aynı isimli ünlü şarkısı da mükemmeldir, yeri gelmişken söyliyeyim dedim.

Electronic Arts doludizgin...

EA, hepimizin beklediği FIFA 2000 hakkındaki ilk haberleri sızdırdı. Elimizde henüz grafiklerinin nasıl olacağına dair bir ipucu bulunmuyor, ama büyük ihtimalle yeni bir engine sözkonusu. Başka hiçbir oyunda bulamayacağınız sayıda ulusal takımlara, yerel liglere ve uluslar arası maçlara izin veren Fifa 2000'de, geçmişin en iyi takımlarını, o zamanların kadroları ile yönetme şansına da sahip olacağız. 40'tan fazla klasik takımı yöneterek tarihin en başarılı futbol devlerini, günümüzün futbol yıldızlarıyla karşı karşıya getirebilirsiniz. Ayrıca, sezon karşılaşmaları da geliştirilmiş. Tıpkı menejerlik oyunlarında olduğu gibi, lig ve kupa maçlarını aynı sezon içinde oynayabiliyorsunuz artık. Ve artık başarısızlık, bir alt kümeye düşmekle aynı anlama geliyor. Seriyle yeni tanışanlar, oynanabilirliğin kolaylığına hayran olurken, Fifa kurtları, eskisine nazaran çok daha bir oynanışla karşılaşacaklar. Fifa 2000 PC ve Playstation için sonbahara doğru hazır olacak.

GOD'dan Age of Wonders

Heroes 3'ün bu kadar tutmasından sonra, benzer oyunların hazırlanması kaçınılmazdı. Netekim, Gathering of Developers, Epic Games elele verip HOMAM serilerine oldukça benzeyin yeni bir fantastik sıra-tabanlı strateji geliştirmek için çalışmalara başladılar. 12 farklı ırk, 50'den fazla kahraman, tecrübe kazandıkça gelişme, kendi ordularını kurup farklı senaryolar dahilinde savaşmak gibi Heroes 3'ten alıntı özelliklerini bir tarafa bırakırsak, yeni bir oynanış ve çekici grafiklere sahip olan Age of Wonders, sonbaharda hazır olacak. L





TOP TEN

Sizlerden gelen oylarla belirlenen Top Ten listesi ile karşınızdayız. Oy verirken şunu unutmayın: Elinizde on puan var ve bu puanları istediğiniz üç oyuna istediğiniz gibi dağıtabilirsiniz. Oylarınızı leveltop10@hotmail.com adresine gönderebilirsiniz





	PC CD	PlayStation
1	Half Life	Metal Gear Solid
2	Oddworld 2: Abe's Exoddus	Resident Evil 2
3	Worms Armageddon	Fifa 99
4	Connandos: BTCOD	Apocalypse
5	Heroes of Might&Magic 3	Silent Hill
6	Caesar 3	MDK
7	Kingpin	Tekken 3
8	Championship Manager 3	NFS 3 Road Challenge
9	Tomb Raider	Nuclear Strike
10	Grim Fandango	Tomb Raider 3



Tomb Raider 3

Caesar 3





Oddworld 2
Abe's Exoddus

Metal Gear Solid



YOLDAKİLER

Sabırsızlıkla beklediğiniz oyunların tahmini çıkış tarihleri

Age of Empires 2	Temmuz 99
C&C: Tiberian Sun	Eylül 99
Daikatana	Haziran 99
Descent 3	Mayıs 99
Diablo 2	Eylül 99
Discworld Noir	Mayıs 99
Driver	Mayıs 99
Duke Nukem Forever	Sonbahar 99
Dungeon Keeper 2	Haziran 99
Fifa 2000	Sonbahar 99
Force Commander	Sonbahar 99
Gabriel Knight 3	Eylül 99
Hidden & Dangerous	Mayıs 99
Homeworld	Haziran 99
Indiana Jones and TIM	Mayıs 99
Jagged Alliance 2	Mayıs 99
Kingpin	Mayıs 99
Max Payne	Sonbahar 99
Messiah	Kasım 99
Might and Magic VII	Eylül 99
Need for Speed 4	Sonbahar 99
NFL 2000	Sonbahar 99
Outcast	Haziran 99
Prince of Persia 3D	Eylül 99
Quake III Arena	Haziran 99
System Shock 2	Sonbahar 99
TA: Kingdoms	Haziran 99
Ultima Ascension	Sonbahar 99
Warlords IV	Sonbahar 99
Wheel of Time	Sonbahar 99
Wizardry 8	Sonbahar 99
X-Com Alliance	Yaz 99

ESKİ SAYILAR

Son üç sayıda LEVEL'da incelenen oyunlar ve puanları

Alpha Centauri	Fraxis	9	Mart 99
Anno 1602	Infogrames	8	May s 99
AoE: Rise of Rome	Microsoft	8	Nisan 99
Apache Havoc	Empire	7	Mayıs 99
Baldur's Gate	Interplay	9	Mart 99
Bio Freaks	Midway	8	Mayıs 99
Carnivores	Wizard Works	7	Nisan 99
Close Combat 3	Microsoft	8	Nisan 99
Colin Mc Rae Rally	Codemasters	9	Nisan 99
Cybermercs	JC Research	2	Mayıs 99
Dark Side of the Moon	Brilliant Dig.	7	Nisan 99
Dark Vengeance	GT Interactive	6	Nisan 99
Enemy Zero	Sega	6	Mart 99
European Air War	Microprose	8	Mart 99
Extreme G2	Acclaim	6	Mayıs 99
Gangsters	Eidos	6	Mart 99
Global Domination	Psygnosis	7	Mayıs 99
Grand Touring	Empire	6	Mart 99
Heroes of Might & Magic 3	3DO	9	Nisan 99
Imperialism 2	SSI	8	Nisan 99
Lander	Psygnosis	4	Mayıs 99
Lands of Lore 3	Westwood	8	Mayıs 99
Magic & Mayhem	Mythos Games	7	Mart 99
Microsoft Golf 99	Microsoft	9	Mayıs 99
Montezuma's Return	Take 2	6	Mart 99
Myth 2	Bungie	8	Nisan 99
Nascar Revolution	EA Sports	8	Mayıs 99
NFL 99	EA	8	Mart 99
Oddworld 2	GT Interactive	8	Nisan 99
Piri the Explorer Ship	SEBIT	8	Nisan 99
Powerslide	Rat Bag	7	Mart 99
Pro Pilot 99	Sierra	7	Mart 99
Quest for Glory 5	Sierra	7	Mart 99
Rainbow Six: Eagle Watch	Red Storm	9	Mayıs 99
Recoil	Virgin Int.	8	Nisan 99
Redguard	Bethesda	7	Mart 99
Redline	Accolade	8	Mayıs 99
Resident Evil 2	Capcom	8	Nisan 99
Riverworld	Cryo	8	Mart 99
Skiing 99	Sierra	8	Mart 99
Snowmobile Racing	GT Interactive	5	Nisan 99
Southpark	Acclaim	6	Mayıs 99
Spellcross	SSI	8	Mayıs 99
Starcraft Broodwars	Blizzard	9	Mart 99
Starsiege	Dynamix	7	Mayıs 99
Starsiege Tribes	Sierra	8	Nisan 99
Super Bike Championship	EA	8	Mart 99
Test Drive 5	Accolade	7	Nisan 99
The Creed	Dreamtime	4	Mayıs 99
Turok 2: Seeds of Evil	Acclaim	8	Mayıs 99
Uprising 2	3DO	8	Mayıs 99
War of the Worlds	GT Interactive	8	Nisan 99
Wargasm	D.I.D	7	Mart 99
Wast Front	Talonsoft	7	Mayıs 99
WCW Nitro	THQ	7	Nisan 99
World War 2 Fighters	GT Interactive	8	Nisan 99
Worms Armageddon	Microprose	8	Nisan 99
X Games Pro Boarder	EA	9	Nisan 99
Xena	Southpeak	6	Nisan 99
X-Wing Alliance	Lucas Arts	10	Mayıs 99
You Dont Know Jack 4	Sierra	9	Mayıs 99

Requiem







FPS. (First Person Shooter) bu 3 harf bilgisayar oyunları piyasasındaki çoğu insan için pek çok şey ifade ediyor. Bu türün yaratıcı oyunu Doom'du bildiğiniz üzere. Oyunun yarattığı hastalık derecesindeki bağımlılık ve sevgi, çoğu yapımcı firmayı bu tarz oyunlar yapmaya yöneltti. Yıllar boyunca ard arda Doom tarzı oyunlar sürüldü piyasaya. Çoğu vasatın altında kaldığı için diğer rakipleri tarafından ezilmek durumunda kaldı. Doom'dan sonra Quake ve Duke Nukem bu taht için savaş verdi. Ancak Quake'in bomba gibi patlaması kaçınılmazdı. Çünkü Doom'u yapan firma tarafından yapılmıştı. Quake2 çıkana kadar Quake1'i tahtından Jedi Knight dışında kimse indirememişti. (Bence oda indiremedi ya neyse). E sonra Quake2 Multiplayer özellikleriyle bütün dikkatleri üstüne çekti. Kullandığı grafik motoru hala 3D Kartlar tarafından test amaçlı kullanılıyor. Geçtiğimiz yaz sonlarına doğru uzun zamandır beklenen oyun Unreal piyasaya çıktı ve grafikleri açısından resmen Quake2 ile dalga geçiyordu (hala bilgisayarımda doğru dürüst Unreal oynayamıyorum, sinir oldum.) İstediği sistem gereksinimleri de çok abartıydı, ama öyle grafikleri ancak yüksek hızda bir bilgisayar kaldırabilirdi. Unreal yapay zekası ile önemli şeyler değiştirmişti oyun piyasasında.

Unreal'dan sonra sırada Sierra firmasının üzerinde uzun zamandır çalıştığı projesi Half Life vardı. Half Life şüphesiz yılın en güzel oyunuydu. Evet peki acaba şimdi sıra hangi oyunda? Requiem, Half Life'ın elinden aldığı bu bayrağı acaba taşıyabilecek mi? Yoksa bu yük ona fazla mı gelecek? Görecezzzz

İntikam Meleği

Requiem, cennet'in seçilmiş savaşçılarıyla cehennemin vahşi şeytanları arasındaki savaşı konu alıyor. Siz Malachi adında bir cennet meleğini yönlendiriyorsunuz. (Aman ne melek, izbandut gibi maşallah).

Yıllardır oyunlarda insan, hayvan, robot olduk ama yanlış hatırlamıyorsam bu ilk melek oluşumuz. Herşeyin bir ilki vardır demiş atalarımız. Önce sistem gereksinimlerine bir göz atalım.

Öncelikle Requiem çok dehşet bir 3D motoru kullanıyor, onun için hazır olun. :)

Aa oda ne. Pentium 166 gibi cüzi bir işlemci yeterli olabiliyormuş. Hmzzz yanında en aşağı 32 MB ram ve 4X CdRom bulunmak zorunda tabi. Hard disk'te ise durum biraz karmaşık. İlk başta 90 MB gibi görünen Harddisk gereksinimi, Install'a geçince 225 MB'ı geçiyor, minimum Install'da. Benim size tavsiyem: Hard diskinizde 225 MB boş yer açıp Install edin. Install bitince tekrar orayı doldurabiliyorsunuz. Ancak bu durum bazen oyunun çökmesine de neden oluyor onun için şansınızı fazla zorlamayın derim ben.

3D Hardware gereksinime gelince: Voodoo2 gibi 3Dfx çipsetli kartı olanlar bu oyunda hiç bir sorun yaşamıyor. Fakat 4MB S3 Virge gibi ekran kartı olanlar oyunu Software Mode'da oynamak zorunda. Bununla beraber TNT'si olanların da bazı sorunlar yaşadığı kulağıma gelenler arasında yer alıyor. Ancak TNT'nizin yeni driver'ını yükleyerek bu sorunu halledebiliyorsunuz. Bu sürücüleri Mayıs Level CD'sinde vermiştik (Detonator for TNT)

İşte sadece bu Glide özelliği yüzünden Voodoo3'mü TNT2'mi alsam karar veremiyorum. Ancak Quake3'ün 32 bit desteklediği göz önünde bulundurulursa TNT2'den şaşılmaması gerektiğini düşünüyorum.

Wrath Of The Fallen

Yeni oyunlarda moda olduğu üzere Requiem'da da başlangıç demosuna pek önem verilmemiş. Oyun içi grafiklerinden oluşan ve yaklaşık 1 dakika süren demo'yu izledikten sonra menülere geçiyoruz.

Menüler çok hoş, kolay ve kullanışlı tasarlanmış. Options'dan oyunda kullanacağımız klavye tuşlarını kendi isteğimize göre değiştirmemiz mümkün. Evet karşımıza bir liste geliyor. Oda ne öle?? Ofsss amma tuş varmış yaw bu oyunda. Nerdeyse klavye'deki bütün tuşlara yetecek kadar özellik var. Her neyse, ayarlarımızı Save edip oyuna geçiyoruz. Son olarak oyunun zorluk derecesini ayarlamamız gerek. Tipik olarak hemen Easy'i seçmeyin derim ben (yani Heaven) Çünkü oyun Easy'de cidden çok kolay oluyor. Yani oyunu alan her kimle konuştuysam, hepsi Easy'de oyunu bitirmiş. Bu insanlar da öyle fazla yetenekli değillerdi.

Sonunda Play'e basıp oyunu başlatıyoruz. Neyseki oyundaki yükleme süreleri o kadar fazla değil.

Tapınak tipli bir yerin altından oyuna başlıyoruz. (Zaten o tapınağın grafiklerini görünce şok geçirmiştim). Bu arada tapınağın adına Cehennem de denebilir.

Oyunun daha baştan iç kapayıcı, korkutucu ve mistik havası oluşu bazı

kimselerin hoşuna gitmeyebilir. Benim de fazla gitmedi zaten. Ancak bu cehennem olayı fazla uzun sürmüyo, hatta çok kısa. Ondan sonra şehire geçip bol bol asker temizliyoruz. Oyuna başladığımızda kullanabileceğimiz büyülerimiz var. Şehirde de belirli bir yere gelene kadar büyülerimizi kullanmak zorundayız. Oyunda ilerledikçe daha çok büyü, ve silahlara sahip oluyoruz. Zaten bazı yaratıkları Sadece büyülerimiz ile öldürebiliyoruz. Bu büyüler arasında, adamların hareketlerini yavaşlatma, hızlı koşma, uçma gibi çok güzel olanlarının yanında Apocalypse gibi alakasız ve kullanımsız olan büyülerde mevcut bulunuyor. Jedi Knight'ın en sevilen yönlerinden biride yapabildiğimiz büyülerdi. Adamın elinden silahı çalmak, yada uzaktan boynunu sıkmak kadar zevkli birşey varmı??) Requiem programcıları da büyü işine bayağı bir önem vermişler. Ve oyuna çok güzel büyüler eklemişler. Düşmanınızı tuza çevirebilmek benim favorim :

Adamınızın sağ tarafta hem sağlığını gösteren bir simge ve hemen altında Mana'nızı gösteren bir gösterge var. Mana büyü gücünüz demek oluyor. Her büyü yapılabilmesi için belirli bir Mana'ya ihtiyaç duyuyor. Bu mana miktarları büyünün kuvvetine ve kullanışlığına göre artış gösteriyor. Onun için büyülerini çok dikkatli kullanın. Yoksa çok zor durumda kalabilirsiniz.

Silah'lara gelince, çok kullanışlı olan makineli tüfek, roket gibi bilindik silahların yanında Quake2'den özenilmiş olan Railgun da silahlarımızın arasında yer alıyor. Oyunda ilk elimize geçen silah hem çizim olsun, hem görünüş olsun hemde etkinliği açısından o kadar kötü ki, su tabancası daha etkili kalır yanında.

Zaten oyunda bazı yaratıklara karşı silahlarınız işlemiyor. Onun için bol bol büyülerinizi kullanmanızı öneririm. Hem daha etkili, hem de mermi sorunu yok.

Requiem grafiksel olarak Half Life'ı andırıyor. Ancak karakter çizimleri açısından Half Life'dan çok öte çizimlere sahip. Mekan çizimlerine gelince: İlk başlarda göze çok hoş gelen mekanlar, zamanla çok bayat ve sıkıcı bir hal alıyor. Sürekli gri renkteki duvarlar arasında dolaşıyorsunuz. Grafikler daha iç açıcı olabilirdi bence.

Müzik ve ses efektlerine gelince, Oyunda toplam bir elin parmaklarını geçmeyecek kadar müzik var. Ve bu müziklerin hepsi birbirine benziyor. Korkutucu, sinir bozucu ve kafa yorucu sadece. Dinlemenize hiç lüzum yok. Sesler ise hiç fena değil. Silah'tan çıkan efektler, düşmanlarınızın ölürken çıkardıkları sesler gerçekten çok iyi.

Oynanabilirlik: Oyunu gerekende fazla kolay. Düşmanlar bazen çok fazla sayıda geliyor, ancak hemen bir yavaşlatma büyüsü ile hepsini çok kolayca haklayabiliyorsunuz. Ve adamlar biraz salak. Mesela dikkatlerini üstünüze çekip bir odaya girin ve odanın kapısına durmadan roket sallayın, hepsi odaya gelmeye çalıştığından teker teker ölüyor. Çok yetersiz, Half Life'daki gibi akıllı düşmanlarınız olmadığı için üzülmeliyiz.

Atmosfer : Oyunun senaryosunu kim yazmışsa cidden o arkadaşı kutluyorum. Çünkü çok akıcı ve etkileyici bir konuya sahip Requiem. Atmosfer olarak oyuna tamamiyle kendinizi kaptırıyorsunuz. Oyun sırasında bazı insanlarla etkileşim içinde olup, yeni görevlerinizi veya ihtiyaç duyduğunuz şeyleri onlardan alıyorsunuz. Bu da sizin oyundan kopmamanıza neden oluyor.

Multiplayer desteği yeterince mevcut oyunda ama aynı zamanda çok saçma ve gerçekçi olmayan yönlere de sahip. Adamın yanında üç kere Apocalypse büyüsünü yapıyorsunuz, ancak adam hala ölmüyor gibi. Multiplayer haritalar yetersiz, karakterlerin çizimleri yetersiz, daha çok şey var söylenecek ama oyunu daha fazla batırmanın bir anlamı yok :

Şöyle bir toparlarsak, Requiem eğer Half Life'dan önce piyasaya çıkmış olsaydı, piyasayı silip süpürürdü. Ancak Half Life'ın Requiem'e devrettiği bayrağı, Requiem pek taşıyabilecek kuvvette değil. Grafikleri daha iyi olabilirdi, atmosfer daha etkileyici olmalıydı. Müzik olayına daha çok zaman ayrılmalıydı. Ve de oyun biraz daha uzun yapılmalıydı. (Half Life'ın nerdeyse beşte biri kadar kısa bir oyun). Yapay zekayı söylemişmiydim??

Herşeye rağmen Requiem alınması gereken bir oyun bence. Single Player olarak zevkle oynayabileceğiniz bir oyun. Malachi'nin o üstün karizması, nickimi bir ara Malachi yapmaya yöneltti ancak sonra vazgeçtim. Melek olmayı deneyin seveceksiniz.

Bayrak sırası bu sefer Kinpin'de. Hazır olun bomba gibi geliyor. Demosunu oynayanlar da çok beğenmiştir tahminimce. Ama hiç belli olmaz, belki Requiem'den kötü çıkar...

Not : Zaten kolay olan bu oyunu lütfen cheatsiz oynayın. Unutmayın dünyadaki çok az şey, bir oyunu cheatsiz bitirdiğiniz andaki zevki verir.

Yaz geldi çattı. Güneş, deniz, kızlar, bekleyin beni geliyorum. cuhe-uhe L

Requiem

Genel 8 Puan

3DO • FPS • 1 CD

İNCELEYEN	: WANTED		
SİSTEM	: Win 95/98	HD Alanı	: 225 MB
İŞLEMCİ	: Pentium 166	CD-ROM	: 4Hızlı
RAM	: 32MB	Multiplayer	: Var
3D Hızlandırıcı	: Glide, Direct 3D		
OYNANABİLİRLİK	: ★★★★★★★☆☆☆		
GRAFİK	: ★★★★★★★★☆☆		
ATMOSFER	: ★★★★★★★★☆☆		
SES/MÜZİK	: ★★★★★★★☆☆☆		
Bilgi İçin	: http://www.3do.com/requiem		
Level CD	: Mayıs 99		

Grand Theft Auto London 1969

Grand Theft Auto'yu unutturmamak için yapıldığı belli olan London 1969, GTA fanatiklerini memnun edebilecek mi? Öyle görünüyor, ama diğerlerini çekecek pek fazla bir şey de yok ortada.

Sabah 5.30 İngiltere'nin sisle örtülü sokaklarında yürüyorum. Kendime bir an önce bir araba bulmam lazım. Birkaç metre önümde kırmızı bir Ford, gıcır gıcır öylece yatıyor. Buna binmek ne güzel olur, yavaşça yanına sokulup etrafı kolaçan ettikten sonra bu otomobilin tam benim dişime göre olduğunu anlıyorum. Maymuncuğu çıkarıp kapıyı kolay bir hamle ile açıyorum ve içerdeyim. Daha önce böyle bir duygu yaşamamıştım. Bunun bir rüya olduğunu da uyandıktan sonra öğrenmiş oldum. Grand Theft Auto'yu oynayıp ve beğendiyseniz işte karşınızda GTA London 1969.





Mission Pack

GTA'nın çok beğenilmesinin ardından bu oyunun çıkması bizler için bir sürpriz olmadı. Fakat bazı sorunlar var, çalışmak için orjinal GTA'yı istiyor, olmazsa çalışmam prensibini kendine yer edinmiş. CD olmasa bile GTA'nın mutlaka yüklü olması lazım. GTA'yı elinden çıkaranlar için bu oyunu tekrar bulmanız gerekecek yada arkadaşlarınızdan edinip HDD'e yükleyeceksiniz demek oluyor.

Oynanışı tamamen GTA ile aynı hiçbir değişiklik yok. Yön tuşları ile hareket, X ve Z silah değiştirme, SPACE ile de fren yapabiliyorsunuz.

Gelelim Oyuna

1969 yılının Londra'sında geçen bir oyun araba çalmak, adam öldürmek, polisle hırlaşmak gibi görevlerimiz var. Bunları tek tek geçmeye çalışacaksınız. Yapmanız gereken tek şey size nereye girmeniz gerektiğini gösteren okun yönünü izlemek. Yol her zaman düz değil, doğru yola girmeniz için ters yöne girmeniz gerekebilir. Bunu yaparken de karşınıza deniz veya bina çıkabiliyor. Görevinize gidebildiğiniz en kısa yoldan gitmeniz gerekiyor. Hatta derleyen görevlerde zamana karşı bile yarıştığınız oluyor. Zamanında yetişemezseniz, gittiğiniz yerin polis tarafından basılmış olduğunu görüyorsunuz. Tesadüf bu ya, onlar da sizi görüyor ve işiniz bitiyor.

Enter tuşu ile arabalara binebilir yada inebilirsiniz. Yolda bulduğunuz silahlar yada bonusları almaya çalışın çünkü ilerde işe yarıyorlar. Silahları kullanabilmeniz için bulunduğunuz taşıttan inmeniz gerekiyor. Polis sizi kovalarken kolunuzu dışarı çıkarıp ateş edemiyorsunuz. Polis arabaları çok hızlı ve her an önünüzü kesiyorlar tabiiki onları ekme şansınız var. Yayaları ezdiğiniz zaman extra puan alıyorsunuz (laf aramızda oyun tam bir piskopat yetiştirme simulasyonu sanki). Oyun tasarlanırken İngiltere'nin trafik kuralları da göz ardı edilmemiş. Paşa paşa insanları sağ taraflarından geçebilirsiniz (sollama gibi bir kavram söz konusu değil bu İngiliz milletinde!). Gasp ettiğiniz arabanın ne marka olduğunu yukarıda görüyorsunuz. Bindiğiniz arabanın havasına göre bir müzik duyuyorsunuz arka planda. Zaten arabanın tipinden de hızını anlayabilirsiniz. Size verilen göreve göre bir araba seçin, mesela size birini öldürme görevi verilmişse peşinize çok polis takılacağından hızlı bir araba seçmeniz yararınıza olur.

Adamları silahla öldürmek yerine arabayla ezmek size zaman kazandırır, ama bazı yerlere arabalar giremiyor. Bu yüzden hız kaybetmemeniz açısından bir motosiklete el koyabilirsiniz tabi yakınlarda bir motosikler varsa. Yoksa koşmaya devam.

Ivır Zıvırlar

London 1969'dan gerçekten iyi bir değişiklik bekliyordum ama bu maalesef olmadı. Grafik bakımından gene vasat, DOS ortamından 3dfx desteği var, ama başka bir hızlandırıcı ile oyunun 3D efektlerini göremiyorsunuz. Gerçi bu bir kayıp sayılmaz, çünkü 3D özelliklerinden pek fazla faydalanmıyor. Ses olarak kalite aynı, değişen sadece müzik parçaları olmuş. Atmosfer size eski Londra'da olduğunuzu pek fazla hissettirmiyor, oynanabilirlik hakkında ise fazla bir söze gerek yok. Yine aynı psikopatça kovalamacalar, heyecan ve hız duygusu.

London 1969, Grand Theft Auto'yu unutturmamak için yapılmış bir oyun. Gerçekten de hızlı temposu ve ilginç tarzıyla insanı bilgisayar başına bağlayan bir oyun. GTA'yı beğendiyseniz ve bitirdiyseniz, oynayacak oyun bulamıyorsanız bu oyuna bir göz atın derim. Hepinize iyi oyunlar.

GTA London 1969

Genel 7 Puan

Design • Action • 1 CD			
İNCELEYEN	: Sinan Almaç		
SİSTEM	: Dos,Win95/98	HD Alanı	: 70 MB
İŞLEMCİ	: Pentium 75	CD-ROM	: 6 Hızlı
RAM	: 16MB	Multiplayer	: Yok
3D Hızlandırıcı	: Glide		
OYNANABİLİRLİK	: ★★★★★★★★☆☆ (8/10)		
GRAFİK	: ★★★★★★☆☆☆☆ (6/10)		
ATMOSFER	: ★★★★★★☆☆☆☆ (6/10)		
SES/MÜZİK	: ★★★★★★★☆☆☆ (7/10)		
Bilgi İçin	:		
Level CD	: Verilmedi		

Blood 2 Nightmare Levels

Blood 2 sizi tatmin etmedi mi? Daha kanlı, daha canlı, daha heyecanlı ek görevler mi istiyorsunuz? Pardon ama daha çok beklersiniz!

Monolith uzun zaman reklamını yaptıktan sonra geçtiğimiz aylarda Blood 2'yi piyasaya çıkardı, bizlerde naçizane inceledik. Doğrusu ilkinin yarısı kadar bile olamamıştı, sıkıcı, hatalarla dolu, seviye tasarımı berbat, yani kısaca her yönüyle vasatın altında bir oyundu Blood 2. Monolith gibi iddialı bir firma nasıl olur da böyle bir oyunu piyasaya sürer asla anlayamadım, ama zaten hayatta herşeye bir anlam vermek mümkün olmuyor. Neyse, tam herkes işte böyle geldi geçti, şu dağları delemeden geçti Monolith oğlu Blood 2 bey, derken firma hemen bir açıklama yaptı, her açıdan çok daha iyi bir ek görev pakedini çok yakında piyasaya süreceklerini söylediler. Tabii oyun tutmayınca ne halt ettiklerini anlamışlardı. Biz de keriz gibi buna inandık, oturup ek görev pakedini beklemeye başladık. Hele ben, CD elime geçtiğinde bir hayli sevinmiştim, ne de olsa eski koridor farelerinden sayılırım. Eve varıp önce Blood 2, üstüne de ek görev pakedini kurdum. Hasta halime aldırmadan makine başına geçip oynamaya başladım, yarım saat kadar oynadıktan sonra da Monolith firmasının çaycısı dahil tüm çalışanlarına sıkı bir küfür edip bayıldım. Saatler sonra ayıldığımda kendimi biraz daha iyi hissediyordum, ama Caleb, zavallı dostum, hala bıraktığım yerde homurdanıp duruyordu. Tekrar bayıldım.

Adamım Caleb!

Altı seviye! Koca ek görev diskinde sadece altı tanecik yeni seviye var, inanabiliyor musunuz? Hem de ne seviyeler, ama önce konuyu anlatayım da bağlantıyı kurun. Ek görev diskinin adı Nightmare Levels, yani Kâbus Bölümleri. Ne alaka? Şöyle ki, Caleb, Ophelia, Gabriella ve Ishmael, yani Blood 2'nin dört ana kahramanı, ilk oyunda tüm düşmanlarını temizledikten sonra yollarına devam ederler. Bir gece ıssız bir çölde mola verip ateş yakarlar, sosis kızartıp korku hikayeleri anlatmaya başlarlar! Anlattıkları hikayeler aslında başlarından geçen en kötü anılarıdır, ama bilmedikleri birşey vardır. Bu çölde avlanan kötü bir ruh onları izlemektedir, eğlence olsun diye herbirini alıp en kötü anısının geçtiği mekan ve zamana ışınlar. Yani bunlar dört elemanın kabuslarıdır, hesapta bu böyledir tabii. Gelelim seviyelerin tasarımına, bunlar kâbus gibi seviyelerdi değil mi? Tabii, eğer bunlar kâbus ise, o zaman ben de Yoda'yım! Hayatımda bundan daha berbat bir seviye tasarımını sadece Blood 2'de gördüm, yani bu görev diskini yapanlarla aynı adamların ürününde! Ortamlar insanın rüyalarına girmekten ziyade, esnerken yanaklarınızın CART! diye yırtılmasına sebep olabilir. O denli sıkıcı, ilginç hiçbir yanı olmayan bir dizi koridor, hepsi o. Biraz kastırsanız bir harita editörüyle bunlardan çok daha süper haritaları kendiniz de yapabilirsiniz yani.

Yavrum Ophelia!

Ek görevleri oynayabilmek için sisteminizde orijinal Blood 2 kurulu olmalı, yeni görevleri onun üzerine yüklüyorsunuz, bu da Harddisk üzerinde yaklaşık 150 MB kadar bir alanı daha götürüyor. Ek görevler sadece yeni seviyelerden ibaret değil, birkaç yeni silah ve düşman da var tabii, fakat bunlar pek o kadar süper şeyler değil. Yeni bölümün grafikleri bir açıdan eskisinden iyi, bazı saçma program hataları düzeltilmiş, ancak hâlâ bir sürü Bug mevcut. Yapay zeka yok gibi birşey, ses ve görüntü efektleri de vasatın altında. Kötü seviye tasarımıyla birleşince tüm bunlar atmosferi neredeyse sıfıra dayıyor. En kötüsü de düşmanların animasyonları, karakterler hiç kımıldamadan havada süzülür gibi hareket ediyor, doksan derecelik dönüşlerle ilerliyorlar. Sanki poligonlardan değil de, basit bitmap çizimlerden oluşmuşlar gibi, Doom bile bundan iyi karakter animasyonuna sahipti! Tabii yine de ölümcül sayılırlar, program ve tasarım hataları sayesinde sizi duvarların ötesinden bile vurdukları oluyor, bazen de içlerinden geçip gidiyorsunuz! Ayrıca bazı seviyelerde hemen hiç cephane bulunmuyor, ne bu, adamları tükürerek mi öldürmemi bekliyorlar? Uzun lafın kısası, henüz almadıysanız, boşverin hiç almayın. Bu ek bölümleri büyük ihtimalle Monolith binasının çaycısına, tabii servise çıkmadığı zamanlarda yaptırmışlar. O yüzden o herife küfredip duruyorum ya zaten! L

Blood 2

Genel 4 Puan

• Monolith • FPS • 1 CD

İNCELEYEN	: Chainsaw Charlie		
SİSTEM	: Win 95/98	HD Alanı	: 150 MB
İŞLEMCİ	: Pentium 166	CD-ROM	: 4 Hızlı
RAM	: 32MB	Multiplayer	: Var
3D Hızlandırıcı	: Direct 3D		
OYNANABİLİRLİK	: ★★★★★★★☆☆☆		
GRAFİK	: ★★★★☆☆☆☆☆☆		
ATMOSFER	: ★★☆☆☆☆☆☆☆☆		
SES/MÜZİK	: ★★★★★☆☆☆☆☆		
Bilgi İçin	: http://www.thechosen.com		
Level CD	: **Verilmedi**		

CIVILIZATION
CALL TO POWER

Civilization Call to Power

Oyunseverler, SID MEIER'e ait olmayan bir Civilization da görmüş oldu. Tarihi bir dönüm noktası olan bu oyun bizlere, "oyun mu yoksa yapımcı mı?" sorusuna cevap bulma fırsatı sunuyor.

Oyun dünyasına ne zaman ve nereden girmiş olursa olsunlar, Civilization ismini duymayan biri olduğunu sanmıyorum. Bu güne kadar da Civilization'ı bu kadar mükemmel yapan hep arkasındaki isim, yani Sid Meier olarak düşünüldü. Sid amca, başka oyunlarda da zekasını ve oyun tasarımcılığındaki başarısını ortaya koyunca



iyice efsane haline geldi ve günün birinde bir takım anlaşmazlıklar yüzünden Sid Meier'in Civilization isimini kullanarak yeni bir oyun yapamayacağı haberi ile aynı anda iki tane Civ3 hazırlandığı haberi oyun dünyasında patladı. Oyunseverler bir anda ikiye bölündüler. Sid'siz Civ, Civ olmaz iddiası ile, Sid Meier'in Civ serisini, sadece grafikleri güzelleşen bir para kaynağı update olarak görmeye başladığı iddiası tartışma konusu oluyordu oyun severler arasında...

Sid, pardon abi...

Alpha Centauri geldiğinde gördük ki, Sid abi, Civ için grafik güzelleştirmelerinden çok daha fazlasını düşünmüş. Gerçi benim hayalimdeki Civ 3, sadece bir dünyayı değil, zaman içinde pek çok gezegeni kapsayan bir uygarlık yarışını konu alıyordu. Alpha Centauri'nin haberlerini aldığımda, oyunun tek gezegen üzerinde geçiyor olması beni bir hayli yıkmıştı. Yeni gezegenler, uzay savaşları, Galaktika'ya benzeyen ana gemiler, uzaylı ırklar, First Contact'ler hayal ediyordum oyun içinde önceleri... ama sonra... Neyse Sid, benim hayallarimi yıktı ama pek çok oyunseveri de fazlasıyla mutlu etti..

Activision'un piyasaya sürdüğü Civ3, Civilization: Call to Power ise, oyun piyasasındaki bu Sid mitini kıran bir oyun gibi görünüyor çünkü, herkesin beklediğinin aksine, oyun, sadece Civilization isminden yararlanan boş bir kutu değil.

Ya abi, senin oyunda güzel be abi...

Activision'un Civilization: Call to Power (CCTP)'ı, alışılmış Civ serisinden biraz farklılaşmalar gösteriyor. Mesela, öncelikle, zaman akımı çağlara dağılmış. Yani Ages Of Empires de olduğu gibi oyunda farklı çağlar var ve bu çağlara göre değişen oyun özellikleri mev-









cut. Ancient, Renaissance, Modern, Genetic ve Diamond çağları boyunca oyuncu, yeni birlikler, binalar ve hatta yeni uygarlıklarla karşılaşıyor...

Oyun ekranı, önceki Civ'lerde görmeye alıştığımız bir ana ekran, bir küçük harita ve alt taraftaki, eski oyunlara nispeten daha gelişmiş olan bir kontrol panelinden oluşmuş. Kontrol arabirimi de kolay ve kullanışlı dizayn edilmiş.(Pardon Sid!)

Grafikler, herkesin beklediği gibi değişmiş, güzelleşmiş, gelişmiş. Haritadaki birliklere animasyon eklenmiş, yani artık ekrandaki askeri veya sivil üniteler, soğuk, donuk birer resim parçası değil, hareketli, canlı animasyonlar ile oyuna renk katmaktalar. Bu özellik Alpha Centauri de bile yoktu, onu da belirtelim. Oyun içi videoları da, mükemmel olmasalar bile, oyunun heyecanını diri tutacak kadar sık ve kaliteliler. Müzikler ise apayrı bir inceleme konusu olur, install aşamasında çalmaya başlayan müzikle birlikte, CCTP için bir hayli emek harcandığını hissediyorsunuz ki oyunun müziklerini, bu yazıyı yazarken bile dinlediğimi söylersem, sanırım kalitesi konusunda kafanızda bir resim oluşur.

CCTP'nin Alpha Centauri ile benzeştiğini düşünebileceğiniz bazı yönleri var ama oynayınca ayrı şeyler olduğunu görebiliyorsunuz. Mesela, deniz şehirleri. İki oyunda da, garip bir tesadüf ki, denizler üzerinde şehirler kurulabilmekte. CCTP bu deniz kolonileri konusunda Alpha Centauri'den bir adım geride bence, çünkü, oyunda deniz şehirlerinden asker nakliyatı yapmak gerçek bir işkence. Kargo gemilerinin içinde hangi birliklerin bulunduğunun bilinememesi gibi garip bir hata yüzünden CCTP de deniz şehirlerinin kontrolü biraz zor olmuş. Yine de, CCTP de ileriki çağlarda yörünge şehirlerinin kurulabilmesi, CCTP'yi Alpha Centauri'de olmayan bir boyuta, uzaya taşımış ki, bu durum benim CIV hayallerime nispeten daha yakın. Aferin CCTP.

Ama Sid, uzayı boşlamayacaktın be olm...

Uzay şehirleri fikri yine hayalimdeki oyunu hatırlattı bana. StarWars'daki Death Star gibi kendi kendine hareket ve seyahat edebilen yapay şehirler, gezegenler kurulabilen bir uzay stratejisi bekli-



yorum yıllardır. Oyundaki tüm gemileri, çok detaylı biçimde kulanıcının tasarladığı bir oyun olmalı bu. Öyle ki, oyuncu şehirlerindeki endüstrilerinden birinde, gemi motoru dizayn edip üretiyor olsun ama acil olarak çooook büyük bir uzay gemisi inşaa etmek istediğinde o gemiye uyacak büyüklükte bir motor inşaa etmesi mümkün olmadığında elinde birikmiş mevcut küçük motorları çok fazla sayıda kullanarak, bu dev geminin itiş gücü problemini halledebilsin. Ne olur yani? Bir programcı da oyuncuya "üretmek istediğiniz motorun hacmini yazın?" diye sorsa ölür mü! ya da "üretmek istediğiniz şasi de motora ayırmak istediğiniz hacimin büyüklüğünü yazın?" diye sormak bu kadar zor bir iş mi? Liseye giden kardeşim bile Basic'te, bu değişkenlere göre tanımlanmış şasi modelleri üretebiliyor. Aloo! Milyar dolarlık oyun endüstrisi, bizi duyuyor musun?

CCTP senin de eksiklerin yok değil, şımarma...

Daha önce de söylemiştim, kargo gemilerinde ne kadar boşluk kaldığını görebiliyorsunuz ve "hımmm" diyorsunuz, ben bu gemiye iki birlik daha yerleştirebilirim. Ama gemiye daha önce hangi birlikleri yerleştirdiğinizi göremiyorsunuz.. Yuh diyorum bu hataya... Normandiya'ya taş çıkartacak bir hücum harekatına hazırlanırken, onlarca taşıyıcının içindeki bi sürü birliği birden kaybediveriyorum. İlk önce karaya indirmek istediğim zırhlı birlikler, en son taşıyıcının içinden çıkıyor, bütün stratejilerim darmadağın oluyor. Umarım yeni gelen CCTP yamasında bu soruna bir çözüm bulmuşlardır. Bir de Mouse olayımız var. Mouse ile bir birliği seçtikten sonra, yanlışlıkla mesela bir şehri seçmeye kalkarsanız, seçmiş olduğunuz birlik şehre doğru yol almaya başlıyor. Mouse kullanımı biraz karışık olmuş yani. Önce boş bir alana tıklayıp seçilen birliği serbest bırakmalı sonra görmek istediğiniz yeri tekrar seçmelisiniz falan filan. Biraz uzun bir iş ama C64'lü yıllarda bunun çoook daha azı için çok daha uzun işlemler yaptığımızı hatırlayınca bu tür ufak tefek sorunları eleştirmenin ama fazla büyütmemenin oyun piyasasının gelişmesi için yararlı olacağını düşünüyorum.

Son olarak da kafama takılan işin adalet, vicdan yanı... Civilization, neredeyse on yıldır, Sid Meier'in bir eseri olarak biliniyordu. Tamam yasal sözleşmeler, kanunlar bu ismin ticari hakkını Activision'a bıraktılar belki ama, bir sanatçının eserini çalmak gibi bir şey bu. Activision en azından Sid Meier'e saygı gösterip Civilization ismini başka alt isimlerle birlikte kullanabilme hakkı vermeliydi. Sid Meier's Civilization: Alpha Centauri, olabilirdi mesela Sid'in son oyunun ismi...

Oyun mu yapımcı mı?

CCTP'ın çıkmasıyla anlaşıldı ki, CIV'i CIV yapan Sid Meier değilmiş. Sid'in CIV efsanesindeki sağlam yeri unutulamaz ama gördük ki, bir oyunun güzel olması için mutlaka belirli bir kişi tarafından tasarlanması gerekmiyormuş. Yani bu güne kadar Sid yaptıysa, gözüm kapalı alırım mantığı ile pek çok oyun aldık, almaya da devam edeceğiz gibi görünüyor ama "ıı ıııh, Sid yapmadıysa bu oyunu almam!" mantığının da, IBM üretmediyse PC almam mantığından farkı olmadığını, CCTP ile anlamış olduk.

Civilization'ı Civilization yapan, oyunun mantığı, konusu, oyuncuya yaşattırdığı hakimiyet duygusuymuş. Bu kavramları oyunculara tanıttığı için Sid'e teşekkür borçluyuz.

Teknik Özellikler de Fena Diil hal

Call to Power, Internet veya yerel ağ üzerinden Multiplayer olarak oynanabilecek şekilde tasarlanmış ancak Multiplayer oynamak isteyenler evlerinde canavar bir PC besliyor olmalılar, söylemedi demeyin. Oyunu yükledikten sonra en az 100 MB boş harddisk alanı istediğini de bilmenizde fayda var. Zaten minimum Install seçeneği de 315 MB gerektiriyor. Dolayısıyla 415 MB'ınız yoksa, oyunu alıp bir kenarda saklayın, yeni harddisk alınca oynarsınız. Maksimum Install seçeneği ise 700 MB'a yaklaşıyor haberiniz olsun. İkisinin arası da yok. Standart Windows 95 veya 98 gereksiniminden bahsetmek elbette gereksiz olacak ama, P133 olarak belirtilen minimum işlemci ve 32 MB minimum ram için söyleyebileceğim bir şey var ki, P233 ve 32 MB Ram olan makinamda bile oyun sık sık takıldı. Aman diyim. Harçlık buldukça Ram almayı ihmal etmeyin. Network üzerinde oynamak isteyenler WindowsNT için gerekli 64MB minimum hafızayı karşılamak zorunda kalacaklar ama zaten makinasına NT kurmuş bir züppenin de 128MB'dan az RAM kullanıyor olması onun ya züppe olamayacak kadar fakir olduğunu, ya da züppe olamayacak kadar az akıllı olduğunu gösterir, aman diyim (de tabii, Phantom'un da, Ozan'ın da NT'si var makinalarında- BLX).

Ve son olarak, CCTP beklenenden daha iyi çıktı. Duygusallığı bir kenara bırakıp CCTP'ye hak ettiği değeri vermek lazım. Strateji sevenler kadar, sevmeyenlerin de mutlaka bir göz atması gereken bir oyun CCTP. (aman diym Sid, kızma noolur, gözünü seviym...) L

Civilization Call to Power

Genel Puan 8

Activision • Strateji • 1 CD			
İNCELEYEN	: Cem Şancı		
SİSTEM	: Win 95/98	HD Alanı	: 400 MB
İŞLEMCİ	: Pentium 166	CD-ROM	: 4Hızlı
RAM	: 16MB	Multiplayer	: Var
3D Hızlandırıcı	: Gerekmiyor		
OYNANABİLİRLİK	: ★★★★★★★☆☆☆		
GRAFİK	: ★★★★★★★★☆☆		
ATMOSFER	: ★★★★★★★★☆☆		
SES/MÜZİK	: ★★★★★★★★★☆		
Bilgi İçin	: http://www.activision.com		
Level CD	: Verilmedi		

Ultra Fighters

Evet arkadaşlar, bugünkü dersimizde berbat bir PC oyunu nasıl yapılır, bunu işleyeceğiz...



Aslında fikir fena değil, gelecekte tüm alışılmış yakıt türleri tükeniyor ve haliyle insanoğlu her haltı elektrikle çalışır hale getirmek zorunda kalıyor. Tabii savaş uçaklarını da, bu yeni uçaklar öyle ses hızını falan aşamıyor, ama enerji silahları ve gelişmiş radar sistemleriyle donanıyorlar. Manevra yetenekleri yüksek, üstelik çevreye de dostlar, ya da nükleer savaşlardan sonra çevreden kalana desek daha doğru olur. Bir tür bilim-kurgu jet simulasyonu yani, F-16 uçurmaktan bıkanlar için ilaç gibi gelebilir. Daha doğrusu gelebilirdi, bu kadar berbat bir oyun olmasaydı, çünkü ana fikir hariç oyun beş para etmez. Nereden başlasam anlatmaya bilemiyorum, en iyisi sistem ihtiyaçlarına bir bakmak.

Önce İyi Bir Fikir Bulun...

İşletim sistemi olarak Windows 95/98 destekleniyor, gereken minimum işlemci ise Pentium 166. Hafıza kapasiteniz 24 MB ya da daha üzeri, ekran kartınız ise en az 4 MB RAM takılı ve D3D uyumlu olmalı, yani 3D hızlandırma yapabilmeli. Bunun dışında kurulum ve oyun için 4x hızlı bir CD-ROM sürücüye, HDD üzerinde de yaklaşık 250 MB boş alana ihtiyacınız olacak. Ayrıca oyunu çalıştırabilmek için bir de Joystick gerekiyor, tabii Net oyunları için Modem gibi gerekli donanımlar da diğer ihtiyaçlar. Oyunu kurduktan sonra ana menüden grafik detayları ve Joystick ayarları gibi unsurları kolayca istediğiniz gibi değiştirebiliyorsunuz. Birkaç farklı uçuş türü var, bunlar senaryo dahilindeki görevler, eğitim görevleri ve serbest uçuş olarak ayrılıyorlar. Ayrıca oyundaki uçaklar ve olaylarla ilgili bilgi alabileceğiniz bir kısım da unutulmamış.

Sonra Onu Katledin...

Buraya kadar sorun yok, değil mi? Evet, herşeyi ayarlayıp ilk uçuşa çıkalım. Amanın, o ne? Bu nasıl bir grafik yapısı? 1875'ten bu yana bu kadar kötü grafiklere sahip bir oyun görmemiştim! (bu kadar yaşlı olduğunu hiç farketmemiştim-BLX). Açık mavi kısım gökyüzü, koyu mavi olan bölge deniz ve yeşil kısım da karalar oluyor herhalde, tabii karaların üzerinde piramit şeklinde birkaç şey var, bunlar da dağdır sanırım. Başka? Yani hem 3D grafik kartı iste, hem de sonra ekrana utanmadan bunu çıkar, YUH! 3D hızlandırmaya rağmen ekrandaki herşey pixel pixel görünüyor, tabii düz tek renk polygonlar hariç! Ya uçaklar, binalar ve diğer nesneler? Herbiri en fazla 3-5 poligon kullanılarak çizilmiş, üstelik üzerlerinde kaplama bile yok gibi, sanki uçaklara değil de süt kutularına bakar gibiyim. Görsel efektler de ondan aşağı kalmıyor, alev, patlama ve atış efektleri birkaç tek renk pixel kullanılarak yapılmış. Laser atışları ekranda iki kırmızı nokta olarak görünüyor, patlamalar da sarı bir leke!







Elinizdeki Leşi CDye Basın...

Bu kadarla kalmıyor tabii, sadece kötü grafikler olsa iyi. Oyun gırtlağına kadar hatalarla dolu, mesela ateş ettiğinizde atışlarınız nişan aldığınız yere değil, ekranda kendi kafasına göre bir yere gidiyor, bu uçaklarla değil savaşmak, koca duvarı bile vurmak neredeyse imkansız! Başka bir örnek, manevra yaparken farkında olmadan havada giden büyük bir uçakgemisine fazla yaklaştım. Ben çarpıp patlamayı beklerken, uçağım tamgaz koca geminin içinden geçiverdi! Yani oyun nesnelerin çarpışmalarını dahi doğru düzgün denetlemekten aciz bir yapıya sahip, bu kadar olur! Ses ve müziklere gelince, burada da durum aynen devam ediyor, sesler eski konsol oyunlarına benziyor, müzik zaten yok gibi, olduğunda da kulak tırmalamaktan başka bir halta yaramıyor. Sonuç? Bu oyunu yapanları eşşek iş seyahatinden dönene dek dövmek istiyorum! İşte sonuç bu! L

Ultra Fighters

Genel 3 Puan

I-Magic • Uçuş Sim • 1 CD

İNCELEYEN	: Cem Şancı		
SİSTEM	: Win 95/98	HD Alanı	: 250 MB
İŞLEMCİ	: Pentium 166	CD-ROM	: 4Hızlı
RAM	: 24MB	Multiplayer	: Var
3D Hızlandırıcı	: Direct 3D, Glide		
OYNANABİLİRLİK	: 4/10		
GRAFİK	: 3/10		
ATMOSFER	: 3/10		
SES/MÜZİK	: 3/10		
Bilgi İçin	:		
Level CD	: Verilmedi		

Aliens vs Predator

Oyun piyasasının tekrar canlandığı şu günlerde, tutulmaması imkansız gibi görünen konular üzerine yapılmış bir çok oyun piyasaya çıkmaya başladı. İlk vurgun X-Wing Alliance'dı. Star Wars'ın hikayesininden esinlenerek hazırlanmış oyun gerçekten bir klasik. Zaten içinde Star Wars kelimesi geçen bir olayın kötü olması düşünülemez. Bilimkurgu dünyasında Star Wars kadar olmasa da efsaneleşen bir diğer yapımda Alien'dır. Sinema dünyasının yarattığı en gerçekçi yaratık olan Alien, M-16 kullanan ve dünyaya inip araba sürebilen diğer yaratıklara benzememesi ile mükemmel gerçekçiliği ve insana dünya dışı varlıklar olabileceğini hissettirebilen belkide ilk yaratıktır. Tabii Alien'ı ve filmlerde kullanılan mekanların çoğunu H.R.Giger gibi bir dahinin tasarlamış olması bile Alien'a ilgi göstermek için bir neden sayılabilir. Kurgusal anlamda önemli ancak piyasa için yaratılmış bir başka yaratık ise Predator'dır ki aslında Alien ile uzaktan yakından alakası olmayan bu elemanlar oyunu piyasaya daha etkili sokabilmek için tanıştırılmıştır. Belki de iyi oldu çünkü bu iki yaratığın işlendiği bir oyunun kötü olması beklenemez. Aslında birkaç sayfada filmden bahsetmek isterim ama,oyunda bahse değer en az filmler kadar çok şey var. Bu nedenle bu faslı kısa kesip oyuna geçiyorum.

Fox Interactive, FPS piyasasında Quake ve Unreal'ın kurduğu tekeli kırmak için yapılabilecek tek olayı gerçekleştirdi. Hiç kimsenin hayır demeyeceği iki mükemmel ırka mensup savaşçıyı ve birde olaya ister istemez hareket katacağı kuşkusuz olan insan ırkını bir oyunda birleştirdi. Birbirinden tamamen farklı mekanlarda aynı hikayeyi farklı savaşçılarla oynamak kuşkusuz orijinal bir fikir. Oyundaki üç karakterin de birbirinden çok farklı olması hangisi ile oynarsanız atmosferin de ona göre değişmesini sağlamış.

Oyundaki tüm silahlar diğer FPS'lerdeki gibi değişik özelliklere sahip çeşitli silahlar değil. Sadece Marine ile oynarken çeşitli silahlar bulabiliyorsunuz. Diğer savaşçıların silahları standart. Ama silah harici kişisel özellikleri, Marine'lerin bu çeşitli silah artılarını yok ediyor.

ALIENS VERSUS PREDATOR

Belki de oyunun başarısının en önemli noktalarında biri de bu, tüm savaşçıların güçleri eşit. Dolayısıyla düşmanların da. Teknik özelliklerin oyun gidişatını bu denli etkileyen başka bir oyun görmediğimi söyleyebilirim. Ses ve grafik özellikleri oyunda başarılı olmak için çok önemli bir etken. Ses efektlerinin EAX uyumlu ses sistemi ile çevrenizdeki seslerin yönüne göre strateji belirleyebiliyorsuz. Bu özellik tam olarak ilk Unreal'da uygulanmış ve oyun lanse edilirken reklam aracı olarak çok kullanılmıştı. Ama bu oyundaki EAX özelliği oyun yapısı göz önüne alındığında Unreal'dan çok daha büyük stratejik önem taşıyor. Özellikle Marine ile savaşırken yaratıkların seslerine, diğer savaşçılarla savaşırken Marine'lerin silah seslerine göre hareket ediyorsunuz. Bu

unsur da hem oyunun gerilimini artırarak atmosferin daha güzelleşmesini sağlıyor hem de oyunu "Önüne geleni temizle" mantığına dayalı bir oyun olmaktan çıkarıp, stratejik hamlelere dayalı bir savaşa dönüştürüyor. Grafik yapısına gelince tamamiyle 3D grafik sistemi kullanılan AvP'de ışık, golge efektleri de ses efektleri kadar önemli. Predator'un görünmezlik efekti, Marine'nin Flare efekti gerçekten estetik katmaktan çok oyunun gidişatını etkileyen etmenler.

Alien Çiftliği

Alien filmlerinde de işlenmiş bir konu olan insanların ehlileşirilmiş ve eksik yönleri giderilmiş bir tür Alien cinsi yaratma sevdasından yola çıkılmış. İnsanlar söz konusu gezegene bir üs kurup burada çeşitli biyolojik silahlar ve Alien'lar üzerinde çalışmaya başlamışlar. Çeşitli hayvanlarla Alien embriyolarını birleştirerek yeni bir tür yaratmayı amaçlayan bu elemanlar Xenomorph adlı daha güçlü, hızlı bir tür doğmasına sebep olurlar. Tabii insanların yaptığı bu kadar salaklıktan sonra bu elemanların ortalığa saçılıp insanları temizlemesini engellemek hayli zor olacaktır.

Predator ise olaydan alakasız biçimde bu gezegene esir alınmış bir geminin elemanı. Güvenlik sistemi devreden çıkınca serbest kalıyorsunuz. İçgüdüsel olarak tüm tehditleri temizlemeye başlıyor ve üç değişik ırk arasındaki bu savaşın güzide bir parçası haline geliyorsunuz.

Marine'in amacı ise belki de diğer savaşçılar düşünüldüğünde en tutarlı olanı. Alien ve Predator türlerinin yok olmasını sağlamak. Bir tatbikat dönüşü üsse geldiğinizde alarmların çaldığını ve ortalıkta kimsenin olmadığını görüyorsunuz.

Yapmanız gereken, Pandora üssünün biyolojik silah araştırmalarının kayıtlı olduğu 5 diski bulmak ve bu üssü merkezi bir bomba sistemini çalıştırıp tarihe gömmek.

Oyunun hikayesi dikkate alınınca ortamların farklı farklı olacağını kestirebilirsiniz herhalde. Üç karakterin yönetildiği bölümler birbirinden farklı. Ancak üçünün arasındaki konu bazındaki ilişki bu bölümlerin birbirlerine benzer olmasını sağlamış. Hangi karakterle oynarsanız oynayın aynı mekanlarda değişik yollarda geziniyorsunuz.



Alien

Oyunda amacınız bu gezegenden bir şekilde kurtulup,başka gezegenlerde kolonileşmek.

Alien ile oynarken reflekslerinize hakim olmalısınız çünkü çok ince hatalar ölümünüze sebep oluyor. Alien'ların uzak menzilli atış şansları olmadığı için,düşmana kesinlikle saklanarak, sinsice yaklaşıp öyle öldürmelisiniz. Boş alanlarda kesinlikle düşmana saldırmayın yoksa oyuna yeniden başlarsınız. Alien'ların pençe, kuyruk sallama, ısırma ve asit tükürmek gibi egzantrik silahları var. Tavanlarda dolanmaya alışmak gerçekten çok zor. Yön duygunuzu bazen kaybediyor, nereye gittiğinizi anlayamıyorsunuz. Bunu yenmenin tek yolu tabiki Alien ile çok oynamak ve alışmak ile sağlanabilir. Alien'ı yönettiğinizde diğer rakiplerinizin mutlak menzilli atış üstünlüğü olacak. Siz bu üstünlüğü ancak uzaklar kurarak yenebilirsiniz. Öldürdüğünüz düşmanlardan enerji almanızda Alien'ların başka bir artı özelliği. Alien'ınızı biyolojik bir araçla Upgrade edip Xenoborg haline getirme şansınız oyunu daha sürükleyici yapmış. Bu yolla oyunun belli bir kısmından sonra yönettiğiniz yaratıkta bir yenilenme olması oyundan sıkılmamanızı sağlıyor. Oyunda Alien ile savaşmak, çok zor. Ama düşmana vahşice saldırıp yüzünü gözünü ısırarak öldürmek kimilerine çekici gelebilir.

Predator

Predator,belki de bilim-kurgu tarihinin en komplike ve en iyi savaşçısıdır. Kamuflaj, uzak-yakın saldırı özellikleri



ile yenilmesi en zor savaşçı. Oyuna da doğal olarak tüm bu özellikleri aynen geçirilmiş. Eğer Predator'un özelliklerini sonuna kadar kullanabilirseniz öldürülmeniz çok zor. Predator oyuna başlarken Medikit, bilek bıçakları ve omuz topu ve plazma silahı var. Bunların yanında bir de halatı var ki birçok kez hayatınızı kurtardığı oluyor. Bu halatı geniş bir alanda savaşıyorsanız tercihen yüksek bir yere atın ve etrafta öyle dolanın. Eğer karşınıza bir düşman çıkıp sizin onu görmenizden daha önce sizi görüp size saldırırsa halatla kendinizi geri çekin ve oradan çok hızlı bir biçimde uzaklaşın. Tabii bu sırada ateş ederseniz fena olmaz. Predator'ın yaralandıktan sonra kendini iyileştirmek için kullandığı Medikit çok önemli. Onu kullanacağınız zamana dikkat edin çünkü uygulaması zaman alıyor ve uyguladıktan sonra çıkardığınız böğürtü ile yeriniz anlaşılıyor. Medikit'i mümkünse aksiyon bölgesinden uzaklaşıp uygulayın. Bunu kullanırken saldırıya uğrarsanız kesin ölürsünüz. Görünmez olabilme yeteneğine gelince, özellikle çok açık ve aydınlık mekanlarda kullanırsanız bir işe yaramıyor. Loş veya olabildiğince karanlık mekanlarda birden fazla düşmanınız varsa kullanmak en mantıklısı. Predator radarı olmadığı için Alien avlamakta zorlanıyor çünkü Alien'lar,

Marine'ler gibi salak salak ortalarda dolanmıyorlar. Sağa sola saklanıyor ve onlara yaklaştığınızda saldırıyorlar.

Bu nedenle çok dikkatli olmalısınız. Predator'ün bir diğer avantajı karanlıkta görebilmesi. Eğer birden fazla Marine tarafından sarılırsanız, karanlık bir yere kaçın, gece görüşünüzü aktifleştirin ve adamları temizleyin. Bunu Alien'lara uygulamaya çalışmanın salaklık olacağını tahmin edeceğinizi düşünerek söylemiyorum(eheh!).

Oyunda, bana göre yönetmesi en zevkli karakter olan Predator özelliklerini kullanma açısından karışık görünse de oynaması en kolay karakter. Çünkü tüm çevresel koşullara uyum sağlayabiliyor ve diğer karakterler gibi kesinlikle dikkat etmesi gereken unsur az.

Marine

Oyunda aslında av rolünü oynayan eleman olan Marine'ler, ancak dikkatli kullanılırsa başarılı olabiliyorlar. Oyun genelinde en çok silaha sahip olan ve teknolojiden en çok faydalanan savaşçı Marine diyebiliriz. Elinizde kullanabileceğiniz zırhlar, haritalar, görüntü güçlendirici, medikitler roketatarlı makinalılar, alev silahları, Plasmagun ve çeşitli mermiler atabilen bir silah da mevcut. Bir kere radar özelliği en büyük artısı. Marine ile oynarken av olduğunuzun kesinlikle bilincinde olmanız gerekiyor. Quake veya Unreal oynuyor gibi hareket ederseniz ölürsünüz. Radar sinyallerine sadık kalmalı, ikiden fazla sinyal görünüyorsa kesinlikle kaçmalısınız. Size radarın nasıl işe yaradığını bir örnek ile açıklayayım. Oyunun bir bölümünde, karanlık bir koridor da ilerliyordum. Radarda ikide bir kaybolup tekrar görünen iki sinyal gelip gidiyordu. Ben kaybolup geldiği için doğal olarak dikkate almadım çünkü oyun sırasında bu tür radar sinyalleri ile sürekli karşılaşıyorsunuz. Koridorda ilerlemeye devam ederken sinyaller çok hızlı bir şekilde bana yaklaştı, yaklaştı ve tam yanımda sabitlendi. Ben o karanlık ortamda artık saldırıyı beklerken ve etrafıma bakınırken sessizlik çöktü ve sinyalin hala varolmasına rağmen yaratıkları göremedim. Sağımda solumda yaratıkları bulamayınca doğal olarak yukarı baktım ve iki Alien'ın bana baktığını gördüm. Tabii sonra sukunet ile ölümümü bekledim. Buradan çıkacak sonuç şu, oyuna tüm dikkatinizi vermeli ve her durumdan şüphe etmelisiniz. Çünkü düşmanlarınızın artı özellikleri sizin zayıf noktalarınız. Durum böyle olunca yapacağınız tek şey avlanmaktan çok avlanmamaya çalışmak.

Oyunda Marine ile oynamak oyunun ana felsefesini anlamanın ve hissetmenin en kolay yolu. Öyle bir ölüm korkusu ile sarılıyorsunuz ki olay tam bir paranoyaya dönüşüyor. Çıt çıksa kalbiniz yerinden oynuyor. Bu oyunu Marine ile oynayıp korkmayan bir adam çıkmaz. Resmen oyunun atmosferi size ter döktürüyor. Eğer heyecanlanmak ve ölümü hissetmek istiyorsanız Marine ile oynamayı seçmelisiniz.



Sonuç

Alien&Predator, FPS türü oyunlarda daha önce denenmemiş bir olayın denendiği bir oyun. Belli silahlarla belli düşmanları, aynı şekilde öldürmek yerine üç değişik ırkla planlar kurarak savaşmak gerçekten harika. Zaten oyunun atmosferinin normal bir insanı etkilememesi olanaksız. Bir Alien öldürürken ister istemez Ripley'i düşünüyorsunuz. İleri düzeyde sayılabilecek yapay zeka oyundan soğumanızı engelliyor. Bu kadar güzel sözden sonra oyundan kaynaklanmayan ancak can sıkıcı olan bir konuya değinmek istiyorum. Oyunun Türkiye'de satılan kopya versiyonunun CD-Rip yani full versiyon olmaması ses efektlerinin ve müziklerin tam olmaması ve oyunu save edememe gibi problemleri yanında getiriyor. Oyunu Save edebilmek için tüm Cd'yi HardDisk'e kopyalamalı ve User_Profiles bölümünde bir klasör yaratmalısınız. Bu yarattığınız klasörün adını daha sonra oyun içindeki Profiles bölümüne yazıp, oyunun her bölüm sonunda Autosave ile saklanmasını sağlayabilirsiniz. Tabii bu mükemmel oyunu spastik hale sokup piyasaya süren zihniyete de selamımı gönderiyorum. Elbet birgün bizim de orijinal oyunlar alıp kaliteli ürünler kullanabileceğimiz günler gelecek.

Sonuç olarak AvP kesinlikle alınıp,oynanması gereken klasikleşecek bir oyun.

ÖNEMLİ NOT: Alien vs Predator'un sağlam ve orijinal olan versiyonu, Haziran ayında Aral İthalat tarafından ülkemize kutulu olarak getirilecek

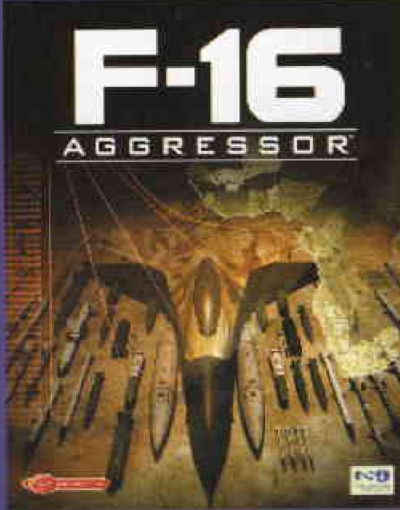
Aliens vs Prodator

Genel 9 Puan

Activision • Strateji • 1 CD			
İNCELEYEN	: Ekim Erkurt		
SİSTEM	: Win 95/98	HD Alanı	: ? MB
İŞLEMCİ	: Pentium 166	CD-ROM	: 6Hızlı
RAM	: 32 MB	Multiplayer	: Var
3D Hızlandırıcı	: Direct 3D, Glide		
OYNANABİLİRLİK	: ★★★★★★★★★☆		
GRAFİK	: ★★★★★★★★☆☆		
ATMOSFER	: ★★★★★★★★★★		
SES/MÜZİK	: ★★★★★★★★☆☆		
Bilgi İçin	:		
Level CD	: Verilmedi		

F-16 Aggressor

Bir F-16 Simülasyonu daha... Bakalım Falcon'un Tahtını sallayabilir mi?



Görevi kabul ettiğinde rafinerinin bu kadar iyi korunduğunu bilmiyordu. Bir havadan havaya roket, uçağın kuyruğunu yalayarak geçerken, istihbarat görevlisine içinden sunturlu bir küfür savurdu. Bir anda yaptığı keskin dönüş ona MIG'lerden birinin tam arkasına getirmişti. HUD camının üzerindeki yeşil üçgen, düşmanın yerini belirten karenin içine girer girmez, uçuş kolundaki düğmeye basarak son roketini salladı. Sidewinder ardında beyaz bir çizgi bırakarak, kanattan ayrılırken uçakta hafif bir sarsıntı hissetti. Bir kaç saniye içinde MIG'in arka kısmı, jet çıkışındaki korkunç bir patlamayla paramparça oldu. Zavallı uçak, kara bir duman bulutu salarak döne döne son inişine başladı. 'Bu üçüncü oldu' dedi kendi kendine, 'ama hiç roketim kalmadı, bombaları salmak zorunda kaldım, ve rafineri de yerinde duruyor.'. Kilitlenildiğini bildiren alarm sinyalleri, uçuş başlığının kulaklığında acı acı ötüyordu. Gökteki üç MIG yetmezmiş gibi yerdeki SAM bataryası da sonunda ona kilitlenmeyi başarmıştı. Sert bir manevrayla iki füzeyi birden atlattı, ama tam kurtulduğunu düşünürken arkasında hissettiği korkunç sarsıntı ile koltuğunda öne doğru savruldu. Kontrolü yitirmişti, kilitlenme sinyalleri atlama alarmının sesine karışıyordu, F-16 hızla yükseklik kaybederken, tek yapabileceği atlama düğmesine basmaktı. Düğme çalışmadı. Bu kez de aklına gelen en ağır küfürleri teknisyenlere savurdu. Artık yapabileceği tek şey kalmıştı. Uçuş kolunu olabildiğince ileri itti. G gücü onu koltuğuna yapıştırırken, rafinerinin görüş alanında hızla dönerek büyüyen bacalarını görüyordu. Kulaklarında çınlayan alarm zilleri sanki tüm gökyüzünde yankılanıyordu. Basınçla gözlerine ve beynine dolan kan, görüşünü kırmızı bir sis içinde yok etti. Aynı anda düşmanın telsiz frekansında bir bağırış duyuldu: 'Cehennemde görüşürüz'. Sonra tiz bir cızırtı... ve rafineri ardı ardına gelen patlamalarla paramparça oldu.

Dıt Dıt Dıt... Kilitlendim.



Dıt Dıt Dıt...

Hatırlarsanız bir süre önce ekranlarımız F-22 konulu oyunlarla doluydu. Bu senenin ilkbahar yaz simülasyon modası ise nostaljik esintiler taşıyor. Bir zamanlar simülasyon üretenlerin favori kuşu olan F-16 piyasaya geri döndü. Aggressor, Falcon 4.0 ve F-16 MRF gibi oyunların arasında parıldamasa da, güzel grafikleri ve tatmin edici oynanabilirliği sayesinde kendine bir yer ediniyor. Grafik demişken nedense aklıma sistem gereksinimleri geldi. Bir P-133, 32 MB RAM, 50 MB harddisk boşluğu ve 2MB DirectX uyumlu görüntü kartı, F-16 Agressor'u çalıştırmak için yeterli. Ancak bir arabayı çalıştırmakla onu İstanbul'dan Bodrum'a götürmek arasında çok fark olduğu gibi, bir oyunu çalıştırmakla onu oynamak arasında da dağlar kadar fark var. Dolayısıyla bir kaç haydut indireyim derken kafayı yememeniz açısından sisteminizin en az P-200 ve hızlı bir 3D kart destekli olmasında yarar görüyorum. Oyuna bir pilot yaratarak başlıyorsunuz. İsterseniz biraz eğitim uçuşu yapabilirsiniz. Eğitim görevleri gereken sayıda, yani ne az, ne fazla, ve iyi hazırlanmışlar. Aynı şeyi tekrar tekrar yaptırıp oyuncuyu sıkmıyorlar. Uçuş dinamiklerine alışmanız açısından bunları denemenizi öneririm. Instant Action seçeneği ile senaryoya dalmadan, tek görevlik bir uçuşa çıkabilirsiniz. Doğal olarak gerçek heyecan ve hırs, Missions seçeneğinde. Burada siz bir senaryo çerçevesinde her biri onar görevden oluşan dört savaşa katılıyorsunuz. Bitirdiğiniz görevlerden aldığınız paralarla kuşunuzu daha pahalı ve yüksek teknolojili silahlarla donatabilirsiniz. Eğer uçağınız düşerse para kaybediyorsunuz. İşin saçma yanı aynı görevi tek bir pilotla defalarca oynayabilmeniz. Bu da konunun gerçekçiliği açısından bir eksi puan. Bir görevi bitirdiğinizde Next'i tıklayarak yeni bir göreve geçebilirsiniz. Multiplayer seçeneği sekiz oyuncuya kadar destekliyor. Menüler olabildiğince basit yapılmış, ve gösteriş olsun diye saçma sapan seçenekler eklenmemiş. Eğer 3D donanımınız varsa, Setup menüsüne girip bazı ayarları yapmanız gerekiyor.





Saat Altı Yönünden Roket Geliyor

Çoğu simülasyon dünyanın ekonomik ve politik dengeleri dikkate alınarak hazırlanmış, ama yine de saçma sapan olmaktan kurtulamayan konular üzerine kuruludur. Aggressor'un ise salak Amerikan ekşın filmlerine rahmet okutan bir senaryosu var. Şimdi siz Madagaskar'da üstlenmiş bağımsız bir savaş uçağı filosunun kiralık, profesyonel pilotlarından birisinizdir. Başı iç savaş ve ayaklanmalardan hiç kurtulmayan komşu Afrika ülkeleri de sık sık bu filoyu yardıma çağırmaktadır falan. Yani sonuçta Çin-Amerika savaşı çıkana dek doğru dürüst konulu bir simülasyon göremeyeceğiz. Ondan sonra belki daha heyecan verici görevlere çıkabiliriz, tabii ondan sonra dünya diye bir yer kalırsa! Konunun hafif Çelik Kartallar kokmasına karşın, uçuş dinamikleri ve fiziksel etkiler olabildiğince gerçekçi yapılmış. Hatta kullanılan veriler askeri simulatörlerden alınma. Kitapçıkta yazdığına göre oyunu deneyen bir Amerikan Hava Kuvvetleri subayı biraz daha gerçekçi olursa sizi vurmak zorunda kalırım demiş.(Pöh. Çok etkilendim) Dolayısıyla uçağı yönetmek çok kolay değil. Özellikle bu türe yabancıysanız, biraz sağa yatayım derken Joystick'in hafif bir hareketiyle kendinizi fırıl fırıl dönerken bulabilirsiniz. Stall olmanız yani gerekli hıza ulaşamadığınız ya da uçağın aerodinamiğini fazla zorladığınız için kontrolü kaybetmeniz çok kolay. Aynı biçimde hızdan kaynaklanan G gücü beyninizi kansız bıraktığı, ya da kanla doldurduğu için sık sık görüş yeteneğinizi yitirebilirsiniz. Bu koşullarda bir düşmanla Dogfight'a girmenin ne kadar kasıcı (ve zevkli) olabileceğini tahmin edersiniz. Ben bir simülasyonda her attığım füzenin hedefini bulmasına



gıcık olurum, çünkü bu gerçekçi değildir. Agressor'da ise kilitlenme sinyali her zaman ölüm meleğinin çığlığı anlamına gelmiyor. Sıkı manevralarla roketlerden kaçmanız olası. Ancak aynı şey karşı taraf için de geçerli. Bu da kilitlenirken uzaklık, düşmanın yönü gibi şeylere dikkat etmenizi gerektiriyor. Yine de hemen gözünüz korkmasın, ben daha kazık oyunlar da gördüm ve bu da uçuş zevkini öldürecek kadar zor değil. Kontroller oldukça basit. Motorlar Shift E ile açılıp kapanıyor. W'ya basarak tekerlek frenlerini serbest bırakabilirsiniz. Pistte hareket ederken dönmek için . ve , (Türkçe klavyede ö ve ç)yi kullanmalısınız. Shift ve sayı tuşlarına aynı anda basarak motor gücünü ayarlayabilirsiniz. + ve - tuşları ile motor gücünü arttırıp azaltabileceğiniz gibi, %100 güçten sonraki dört Afterburner derecesine de +'ya basarak ulaşabilirsiniz. Pistten kalkış hızı 160, 170 Knot'tur. Tekerlekleri G ile açıp kapayabiliyorsunuz. HUD yani gösterge modunu sayı tuşları ile belirliyorsunuz. 1 yön bulma modudur, küçük yuvarlağın üzerindeki çizgiyi tam karşınıza aldığınızda doğru yöndesiniz demektir. Bir nav-point'e ulaştığınızda çizgi sıradaki nav-point'e döner. 5'e basarak havadan havaya roketleri kilitleyebildiğiniz moda geçersiniz. 0 ise iniş modudur. V ile radarın ekranda görünmesini sağlarsınız, radarın menzili Ins ve Del tuşlarıyla ayarlanır. B ise hava frenini açar kapar. Silahları uygun moddayken Enter ile seçer ve Space ile kullanırsınız. M topu ateşler. Otomatik iniş için L'ye basabilirsiniz.(Bence bu çok gereksiz bir özellik)

Gümmm...

Brifingleri iyi okuyun ve silah donanımınızı ona göre yapın. Gerekiyorsa yakıt deposu da alın. Afterburner'ları kullanmak aşırı derecede yakıt kaybına yol açar. Dogfight'ta uzun süre takılmak da boş yere yakıt harcanmasına neden olabilir, bunları göz önüne alın ve düşmanlarınızın işini tek rokette bitirmeye çalışın. Size doğru gelen bir roket varsa, hızlanıp, keskin dönüşlerle onu sallamaya çalışın. Dogfight'ta ani tırmanışlar ve dalışlarla düşmanın arkasına geçmeyi deneyin. Bu da olmazsa hava frenleri ve afterburnerlarla hızlanıp yavaşlama numaraları çekebilirsiniz. Sidewinder yakından çok etkilidir bunu unutmayın. Ayrıca altınızdaki



kuş, en oynak uçaklardan biridir, bunu hatırlayın ve düşmanı kilitlemek için sert manevralardan kaçının yoksa hedefi büsbütün kaçırabileceğiniz gibi, bir süreliğine kontrolü de yitirebilirsiniz.

Sonuç

Oyunda kullanılan grafik sistemi oldukça ayrıntılı ve göze hoş görünüyor. Ancak nedense bana Novalogic'in F-16 MRF'inin verdiği gerçekçilik duygusunu veremedi. Özellikle yere yakın uçarken kaplamaların birleşim yerleri çizgi gibi görünerek gerçekçiliği olumsuz etkiliyor. Boyut hissinin de Novalogic sistemindeki kadar gerçekçi olmadığını söyleyebilirim. Örneğin MRF'de yere yakınlığınızı göstergelere bakmadan çok doğru bir biçimde anlayabiliyordunuz. Agressor'da ise alçak uçuşta gözünüz sürekli altimetrede olmak zorunda. Yükseklerde ise hem grafikler çok güzel hem de uçuş dinamikleri sayesinde hava savaşları çok zevkli. Bu arada bir süre oynadıktan sonra 3D grafiklerin hızlanıp yavaşlayarak, kesik kesik hareket ettiğini fark ettim. Bu kesinlikle donanım yetersizliğinin yarattığı bir yavaşlama değil. Belki de benim sistemimdeki bir uyumsuzluktan kaynaklanıyordur. Sonuçta F-16 Aggressor bir kaç ufak tefek eksiğine karşın insana uçuş ve savaş zevki veren iyi bir simülasyon. Eğer zavallı aç zencileri bir kez daha bombalamadan rahat uyuyamayacağınızı düşünüyorsanız, sakın kaçırmayın. L

F-16 Aggressor

Genel 7 Puan

Virgin • Simulasyon • 1 CD			
İNCELEYEN	Teblengri		
SİSTEM	Win 95/98	HD Alanı	50 MB
İŞLEMCİ	Pentium 133	CD-ROM	4Hızlı
RAM	24 MB	Multiplayer	Var
3D Hızlandırıcı	Direct 3D, Glide		
OYNANABİLİRLİK	★★★★★★★★☆☆		
GRAFİK	★★★★★★★★☆☆		
ATMOSFER	★★★★★★☆☆☆☆		
SES/MÜZİK	★★★★★☆☆☆☆☆		
Bilgi İçin			
Level CD	Verilmedi		

Championship Menager 3

-Piyasada bulunan hangi menajerlik oyununu tavsiye edersiniz?

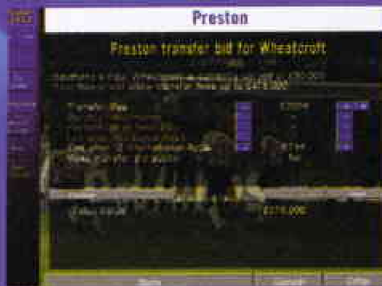
-Tabi ki Championship Manager 3!!!

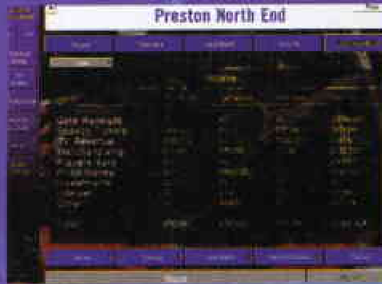
Level Posta Kutusu 5/99

Level ekibi olarak, Championship Manager 3'ün geçtiğimiz yılın sonlarına doğru piyasaya çıkmasını bekliyorduk aslında ama tahminlerimiz yanıltıcı oldu. Yine de şükredin, altı aylık gecikmeden sonra oyun raflardaki yerini alabildi. Çünkü yaklaşan yaz mevsimiyle birlikte ikinci kez kızağa çekilmesi ihtimali de yok değildi. En azından bu olmadı dedikten sonra bu vesileyle yazın gelmesi ve çoğunuzun okulların kapanması sonrasında yeni ve süper isimleri oynama hevesiyle ilk gülen olmamanızı telkin edeyim. Önümüzdeki dönemde seçmece oyunlar için en az üç ay daha beklemek zorundasınız.

Championship Manager 3, geçen sayıda bu ay inceleyeceğimizi duyurduğumuz üç başlıktan biriydi. Yazı işleri müdürümün ben daha görmeden "En iyi futbol menajerliği yakıştırmasını" yapmasından sonra ben de kendi çapımda bir değerlendirme yapabilirim herhalde. Ne dersin Sinan?







Bu kez nostalji yapmak aklımın ucundan bile geçmedi. Oysa en azından Premier Manager'la birlikte Championship Manager'ı alanların da köklü geçmişe sahip oyunlar olduklarını hatırlamamda yarar var. CM2 ve onun makyajlı hali CM2 97/98 Edition'u oynamış olanlar zaten hazırlıklıdır ama bilgisayarlar tanışıklıkları 3D hızlandırıcı kartlarının sebep olduğu grafik devriminin öncesine gitmeyenleri yazının sonlarına doğru hayalleri yıkılmasın diye şimdiden uyarıyorum. Oyunun görsel yönü, 800*600 çözünürlükte sabit arka plan tasarımlarından ibaret. Yani maç görüntülerine hiç yer yok. Bu noktada en azından ekleme yapma gayreti neticesinde facia sonuçların ortaya çıktığı, neticede serinin büyüsünün bozulduğu tonla örnek vererek kötüyü iyi göstermeyi yeğlemeliyim.

Zaten CM3, sırf veri tabanı olarak değerlendirildiğinde bile oldukça geniş içeriğe sahip. Dünyanın hemen her ülkesinden 35000'in üzerinde futbolcu ve antrenörün 1600'ün üzerindeki takımda buluşturulması için onlarca ülkeden futbolsever ve uzmanların yardımına başvurulmuş. Zaten bu sayede oyuncuların kişisel özelliklerinin ötesinde doğum tarihlerinden konuşabildikleri yabancı dillere kadar geniş bilgilere ulaşacaksınız.

Oyunu incelerken tıpkı daha önceki oyunlarda yaptığım gibi oyunda falanca özellik var, filanca özellik var demek yerine sık kullanılacak ve enteresan gelebilecek özellikleri bulundukları menüler bünyesinde inceleyelim. Çünkü menüler oldukça kafa karıştırıcı.

Oyun değil, sanki veritabanı

CM3, şimdiye kadar ki tüm menajerlik oyunlarından farklı İngiltere, Fransa, Almanya, Hollanda, İtalya gibi belli başlı liglerin dışında Arjantin, Belçika, Brezilya, Danimarka, Japon, Norveç, Portekiz ve Norveç'ten de bir veya daha fazla ligi içeriyor. Türkiye ligi ise tam anlamıyla yer almıyor. Ancak dört büyükler dışında Bursa, Zeytinburnu, Kocaeli, Kayseri, Denizli, Dardanel, Denizlispor dahil 12 takımımız diğer adı sanı duyulmamış yüzlerce kulübün adlarıyla birlikte. 15 ülke arasından bir veya daha fazla ligi seçmeniz ve bilgisayarınızın hızına göre direkt katılmadığınız, sadece sonuçlarını gözden geçireceğiniz "background" ları belirlemeniz lazım. İsim girmek bir yana kaydettiğiniz oyunları şifreyle koruyup ekstra olarak milliyetinizi belirleyebilmeniz olayın esprisi. Burada Türk isminin de olduğu büyük milletler dışında ada devletlerine kadar geniş bir yelpaze sunulmuş.

Favori takımı belirleyince karşılaşılan menüye aldanmayın. Take Control tuşuna basmadan lig vizesi almış sayılmazsınız. Ekranın sol üst köşesinde sadece günün tarihi kayıtlıysa o gün maçınız yok demektir. Hemen altındaki ok tuşları önceki ekranlara dönmeyi sağlar. Kendi adınızla anılacak menü kontrol odasından farksız.

Squad: Kadronun oluşturulduğu yer. Sort By'la takım bünyesindeki oyuncular isim, ülke, yaş, mevki, kondisyon, kontrast süresi, değer, uluslararası başarıları, gol ve asistleri ile genel değerlendirme puanına göre sıralandırılabilir. Filter'da sadece belli mevki ve kanattaki, hazır olan veya olmayan isimler gösterilir. Bazı kupa

ve lig müsabakaları öncesinde sizden kadroların resmen bildirilmesi istenecektir. Oyuncu isimlerine direkt tıkladığınızda bildikleri dilleri, geçmiş dönem sakatlık ve cezalarını, oynadıkları kulüp ve geçmiş sezonda attığı golleri kapsayan ansiklopedik bilgiler var. Sakatlıklar ve cezalar oyuncunun takımdan uzak kalmaya ne kadar meyilli olduğunu gösterdiği gibi diğer 36 özellik performansta etkili.

Mesela Mehmet Scholl'un, Türk kökenli Alman olduğunu, dolayısıyla Almanca, Türkçe, İngilizce bildiği, azcık Arapçası olduğunu görebilir. Hakan Şükür'ün doğum gününü (1-9-71) Televole! dışında başka bir kaynaktan da öğrenebilirsiniz.







Reserves: Kadro genişliği için alt yapıdan yetiştirdiğiniz oyuncuları da oynatabilirsiniz. Tabi ki önceden reservlerin kontrolünü almak şartıyla.

Board Confidence: Yönetimin beklentilerine kulak vermelisiniz. Eleştirilerden kovulacağınızı hissettiyseniz "Resign From Club" ile adınızı kurtarın.

News: Dış dünyayla iletişiminiz buradan sağlanıyor. Sakatlık ve cezaların nedenleri, oyuncuyu takımdan ne süreyle takımdan uzak tutacağı, kontrat yenileme için yapılacak yazışmalar, size ve futbolcularınıza yapılacak transfer teklifleri. Çok talep olduğunda ret veya kabul kararından önce zaman da kazanabilirsiniz. Futbolcu transferleri kulüp yöneticilerinin sınırlamaları çerçevesinde gerçekleşiyor. Hırs yapıp transfer olmamakta direnen futbolculara isteseniz de servet ödeyemezsiniz.

Next Match: Bir dahaki maçın günü, yeri, rakip takım, statüsünden kazandığı kurallar (değişiklik sayısı gibi), en son maçın neticesi, hakem adı ve hava durumu tahminleri listeleniyor. Progress alt menüsünde tüm lig takımların maçları ve başarıya göre oluşan istikrar tablosu var. Past Meeting alt menüsü ise iki takım arasındaki daha önceki maçların neticelerini ezeli rekabet tablosu şeklinde sunuyor. Puan durumu iç ve dış saha maçlarına, dostluk maçlarına göre sınırlandırılabilir ve sadece son 3,5 ve 10 yılı kapsayan puanlamalar hazırlayabilirsiniz.

Players&Staff Search: Nasıl diğer oyunlarda varsa CM3'de de aradığınız özelliklere uyan oyunculara teklif götürme, futbolcu takibi için gözlemci görevlendirme ve hatta farklı gözlemcileri farklı ülkelerde görevlendirme şansınız var. Farklı olan antrenör alırken de en az futbolcu alımındaki özeni göstermeniz. Nitekim düzen, disiplin oyuncuların mevcut özelliklerini değerlendirme, motivasyon, gençlerle çalışabilme, otorite, severek çalıştığı sistem, özel tercihler gibi verilere mutlaka dikkat edilmeli. Farklı antrenörleri farklı oyuncuları çalıştırmakla görevlendirebilirsiniz. Kondisyon, taktik, şut, pas, kalecilik çalışmaları dışında oyuncuları kadronun yetersiz kaldığı mevkilerde görev alabilecek olgunluğa ulaştırabilirsiniz ki bu sonuncusu hiç kolay değil.

Manager Stats: Ligde görev alan teknik direktörler; çok iyi, iyi, vasat ve çömez olarak sınıflandırılıyorlar.

Job Information: Takımda yönetici sıfatını taşıyan isimlerin listesi, History ise sezonlar ilerledikçe uzayıp gidecek kulüp tarihi ve kazanılan kupaların listesi.

Competitions: World Cup'da ödül ve eleme maçlarıyla birlikte milli takımların Fifa sıralaması; International'dan Olimpik ve kıtalararası kupa müsabakaları; European'dan Şampiyonlar Ligi, Kupa Galipleri(bu kupa kalkmadı mı yaw?), UEFA, Intertoto sonuçları ve son olarak UEFA Coefficents'den hangi Avrupa ülkelerinin hangi kupaya kaç takım göndereceklerı kayıtlı.

Nations&Clubs: Under 21's'le genç takımların ve B takımlarının, Major Clubs'la dünyanın büyük takımlarının, Non-League ile profesyonel liglerde yer almayan birkaç takımın detaylı bilgilerine ulaşacaksınız.

Find: Ülke, futbolcu ve antrenörlere isimleriyle ulaşılabilen menü veri tabanının fihristi görevinde.

Game Options: Bu kadar hayranı olan bir oyun için resmi ve resmi olmayan onlarca web sitesinin olması gayet doğal. Save-Load gibi klasik fonksiyonların dışında bu isimler burada belirtilmiş. Game Settings'le kullanılan para birimi, transfer taksit aralığı ve otomatik kaydetme sıklığı ayarlanıyor.

Eksikler de yok değil

En az iki, en fazla on altı kişi Internet ve Network yoluyla CM3'ün çoklu oyuncu desteğinden yararlanabilir. Bir sezonun saatlerce süreceği dikkate alınırsa bu kadar süre Online kalabilecek birilerini bulmak da haliyle zor.

Last Match, son maçla ilgili verilere; General Info, para durumu, stat, seyirci miktarı gibi bilgilere ulaşabileceğiniz menüler. Go on Holiday oyunda anlam veremediğim yegane seçenek. Bir teknik direktör neden durup dururken tatile çıkmak istesin ki?

Maçları grafik ortamda izleme imkanı yok demiştim ama ekranın alt kısmındaki yazılar maçın ilkel de olsa takibini sağlıyor. Top hakimiyeti, penaltı, korner, şut sayıları, topun oyunda kaldığı süre, oyuncuların o ana kadar ki performansları, goller ve sahipleri maç esnasında dilediğiniz zaman görülebiliyor. Commentary Speed sayesinde maçları daha hızlı geçebilirsiniz. Taktik ayarları, CM3'ün en fazla değişikliğe uğrayan özelliklerinden. Ofsayt tuzağı, kontratak, adam adama markaj, uzun pas gibi tüm takımı kapsayan taktikler dışında, sertlik, topla koşma, top saklama, markaj benzeri bireysel direktifler verilebiliyor. Top sizde ve rakipteyken saha içi dizilişin nasıl olacağını da belirliyorsunuz.

Umduğunuz grafikte detay, menajerlikte sığlıksa yazıyı buraya kadar boşuna okumuş oluyorsunuz. Aslında para denetiminin sizde olmaması bir eksiklik. Bu ve bunun gibi stat geliştirme, dükkan açma, tesis kurma ve hediyelik eşya satma gibi işler menajerlikle bağdaştırılamamış herhalde. Stadın büyütülmesi gibi gelişmeler taraftarın tribünleri hemen her maç doldurmasıyla artan ihtiyaca göre işleme konuyor. 50 MB'yi bulan Save Game'leri saymazsak hayran kitlesinin bazı eksikliklere rağmen oyunu benzerleriyle değişmeyeceği başarılı olduğunun göstergesi. Hele bir de eski tip stratejilerden uğraşmayanlara Championship Manager'ın herkese göre olmadığını hatırlatmadan geçmiyorum. L

Championship Menager 3

Genel 8 Puan

Eidos • Futbol Menajerliği • 1 CD

İNCELEYEN	: Ozan Ali Dönmez		
SİSTEM	: Win 95/98	HD Alanı	: 100 MB
İŞLEMCİ	: Pentium 133	CD-ROM	: 4Hızlı
RAM	: 16 MB	Multiplayer	: 2-16
3D Hızlandırıcı	: Gerekmiyor		
OYNANABİLİRLİK	: ★★★★★★★★☆☆		
GRAFİK	: ★★★★★☆☆☆☆☆		
ATMOSFER	: ★★★★★★★★☆☆		
SES/MÜZİK	: ★★★★★★☆☆☆☆		
Bilgi İçin	:		
Level CD	: **Verilmedi**		

Gruntz



Hehey! Ne güsel bir gün bea! Kuşlar, Çiçekler, Böcekler, Güneş, Kızlar... Yanlış anlamayın, bahar havasına kapılıp aşık felan olmuş değilim. Sadece Gruntz oynadım...

Herşey o kadar olumlu ve sevimli ki, her yerde olduğu gibi Gruntz'ların dünyasında da savaşlar olacağına inanmıyorum. Demek savaş, yemek içmek gibi bir şeymiş de sanki ben değerini bilemiyor muşum gibi hissediyorum. Herkes kavga etmekten, adam dövmekten hatta elinden gelse tek kurşunla yere indirmek istiyor. Ama hayvanlar bile ihtiyaçları kadar öldürürken, insanlar neden her zaman öldürüyor? Tek cevabı halen evrimini tamamlamamış bir grup şeyiz hepimiz... Her neys gelelim Gruntz'lara!!

Bu sevimli yaratıklar bir gün öle kendi hallerinde oynarken, oyunun asıl oğlanı Grumley, Grimley,GRomley deniz topunu çalılıkların arasına kaçırır ve böylece çalılıkların arkasında üç tane düğme bulurlar. İnsanın başına ne gelirse ya meraktan... sözümü bilmediklerinden krallarının emri ile beraber Grumley, Grimley,Gromley düğmelere çıkarlar. Bu arada tabii ki Disgruntled olarak adlandırılan kötü oldukları kadar mavi Gruntz'ların onları izlediklerinden habersizlerdir. Neyse efenim!! Üç düğmeye de basılınca içerisinde Wormhole olan bir kapı açılır ve deniz topunun peşinden giden Grunley buraya girer. Şans bu ya aynı anda Disgruntled'ler de saldırıya geçerler ve kaçışan Gruntz'ların büyük bir bölümü de Wormhole'un içerisine girerler. Şimdi cevaplanması gereken birkaç soru var. Bu Wormhole Gruntz'ları nereye götürecek? Evlerine geri dönebilecekler mi? Disgruntled'lara ne olacak? Formula 1'de kim şampiyon olacak? Peter ile Helga evlenecekler mi? Oyunu oynayın ve cevapları kendiniz bulun... Bana ne?

I Feel Good!

Oyun için biraz platform, biraz strateji bir ekşiyn biraz da zeka demek yalan olmaz herhalde. Yeri geldiği zaman topladığınız puanlar, engelleri aşmak için yaptığını sebeklikler, düşmanlarınıza karşı takındığınız tavırlar ve bölüm geçmek için akla karayı seçerken kastığınız planlar vs ile oyun içerisinde oyun oynayabilirsiniz. Oyunda unutulmaz minik, çalışkan yaratıklardan yani Lemming'lerden esintiler var gibi. Oyunda 36 tane Single Player ve 8 tane de Multiplayer için olmak üzere toplam 44 bölüm mevcut. Kontrol edebileceğiniz 40 çeşit Gruntz için bir sürü de Item mevcut. Hatta neredeyse oyunun tamamı Item desem yeridir. Bir Gruntz taki Item'ları görebilmek için yapmanız gereken tek şey üzerine sağ tuşla tıklamak. Bu sayede anlamsız ve oyundaki bütünlüğü bozan menülerden uzak durulmuş. Oldukça çeşitli ve ilginç Itemler'la karşılaşabilirsiniz. Mesela rakiplerinizden birine bir deniz topu vererek kandırabilir ve kavga etmeye gerek kalmadan onun koruduğu alana rahatlıkla girebilirsiniz. Bölüm içerisinde dağılmış olan bilgilerin tamamının İngilizce olması ve gerekli ipuçlarının



bu bilgiler arasında olduğu düşünülürse eğer İngilizce bilmiyorsanız yanınızda en azından bir İngilizce sözlük olmasında fayda var. Oyuna tek başınıza başlıyorsunuz ama ileride kendinize arkadaş edinebilirsiniz. Bunun için yapmanız gereken tek şey Goober Strawz bulmak ve etraftaki renkli suları içmek. Bu sayede size devamlı arkadaş kazandıracak olan Well sıvısını doldurabilirsiniz. Bu oyunda tek başınıza ilerlemeniz oldukça zor. Bu nedenle mümkün olduğunca yalnız gezmemeye ve takım oyunu oynamaya alışmalısınız. Bazen biri düğmeye basarak köprüyü açar, öteki karşıya geçer düğmeye basarak köprünün açık kalmasını sağlar ve böylece kalan Gruntz'da karşıya geçer. Aksi takdirde ıssız ada esprilerine kaynak olmaktan başka bir işe yaramaz oralarda.

Sarısı, Mavisi, Yeşili, Kırmızısı



Guntz'ı LAN (IPX), modem bağantısı, oyuna evsahipliği yapan kişinin direkt IP'sine bağlanarak veya Portal (http://www.gruntzgoo.com/w_mp/ adresinden ücretsiz olarak indirebilirsiniz) kullanarak oynayabilirsiniz. Maksimum oyuncu sayısının dört olduğu Multiplayer oyunda da dört ayrı ırk mevcut. Özellikle bölüm dizaynları oldukça hareketli ve eğlenceli olan bu oyunun sesleri ise tam anlamıyla beni kopardı. Gruntz'ların tepkileri ve özellikle kralın bölüm sonlarındaki sevinmeleri acayip hoşuma gitti. Söylediği parçalar ve yaptığı danslar ile bölümün bittiğine ancak bu kadar sevinilebilirdi.



Oyunun geneline baktığım zaman sanki küçük yaşlara hitap eden bir oyunmuş gibi geliyor. Özellikle son haftalardaki yoğun iş ortamı, stres ve oynadığım şiddet oyunlardan sonra hayatıma güneş gibi doğduğunu söyelemek yalan olmaz. Ama sıkılmam da çok uzun sürmedi. Nerdeyse akşam olmadan sıkıldım... Eğer şiddetten sıkıldıysanız ve bence iğrençlik derecesinde sevimli olan Tele Tubbie'lerin uzaktan akrabası olduğunu düşündüğüm Gruntz oyananabilir bir oyun... L



Gruntz

• Monolith • Zeka • 1 CD

İNCELEYEN	: Phantom		
SİSTEM	: Win 95/98	HD Alanı	: 180 MB
İŞLEMCİ	: Pentium 133	CD-ROM	: 4 Hızlı
RAM	: 32MB	Multiplayer	: 4 Kişi
3D Hızlandırıcı	: Gerekmiyor		
OYNANABİLİRLİK	: ★★★★★★★★☆☆		
GRAFİK	: ★★★★★★★☆☆☆		
ATMOSFER	: ★★★★★★★★☆☆		
SES/MÜZİK	: ★★★★★★★☆☆☆		
Bilgi İçin	:		
Level CD	: Verilmedi		

Viva Football

İşte bu kez yanıldınız! Çünkü "Yaşasın yeni bir futbol simulasyonu" demekte aceleci davrandınız. Başarısız oyun yaratmanın anahtarları bu yazıda!

"Hiyaaahat! Çıkmayın olm siz karşıma" diye yırtınabilirdim mesela. On birinci kez parayı basıp canavar bir bilgisayar toplamaya kalkışmış olsaydım, bu bilgisayara yepisyeni oyunlar yakışır diye oyun raflarına dalsaydım ve o trafik keşmekeşinden sonra sağ salim eve ulaşınca ilk baktığım oyun neredeyse Striker 95 kadar bile zevk veremeyecek olsaydı sağa sola saldırmama kim ne diyebilir ki? Keyif almak bir yana her yanından göz ardı edilemeyecek salaklıklar fışkırsaydı gülüp geçebilir miydim mesela? Dişlerimi yeni yeni bilemeye başlamışken "Ne var kardeşim biz böyle çooook kazık yedik, sen de alışırsın" demenizi asla ve asla tavsiye etmezdim o zaman işte. Dahası bu oyunla ilgili iki sayfalık bir yazı yazmak zorunda olabilirdim. Di mi ama? Allah'tan bu kadar şanssız değilim demeyi de isterdim ya gecenin bir yarısında monitör karşısında torba torba gözlerle oturup söz konusu oyunu açıklaması gereken Bay Mesela'nın kim olduğunu anlamışsınızdır artık. Hal böyleyken bu satırdan sonra Viva Football'la ilgili yazacaklarımda da nefreti hissetmek sizi şaşırtmamalı.



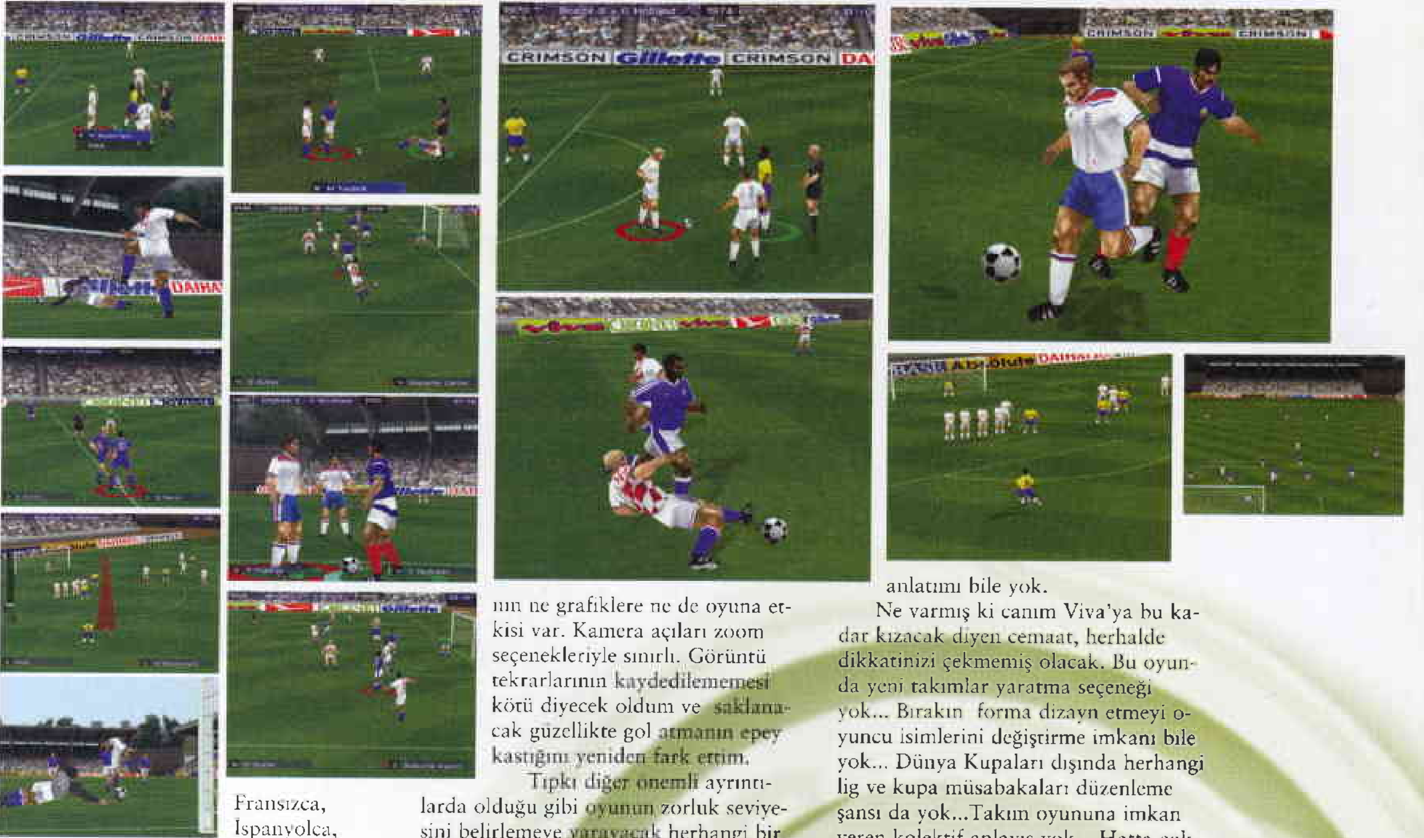
Büyük ihtimalle 1999 yılının son futbol simulasyonu olan Viva Football, Gremlin Interactive tarafından hazırlanmış. Hedef Dünya Kupası mücadelelerinin sunduğu dev pastadan üç yıl daha bekleme zahmetine dahi katlanmadan ufak bir dilim kapabilmek. Bu noktada Dünya Kupası sözünü vurgulamakta yarar var, çünkü oyunda klüpler bazında **hiçbir** takım y-e-r-a-l-m-ı-y-o-r. Viva'nın; Friendly, Quickstart, Training ve History'den ibaret turnuva varyasyonları lig müsabakalarının da önünü kesmiş oluyor. Fransa 98 elemelerine katılmış ülkelerin hepsi gerçek kadrolarıyla temsil ediliyor. Oyunun hoşnutluk yaratabilecek bir özelliği varsa eğer; o da sıkı durun; 1958 yılından beri kupa elemelerine katılmış takımların hepsinin o günkü kadrolarının seçilebilir olması. Yani 60'lı yıllardan itibaren ay yıldızlı formamızı giyen Lefter, Ogün Altıparmak, Can Bartu, Turgay Şeren gibi diğer birçok isim söyledikleri-mizin içine giriyor. Friendly menüsü 1982 Doğu Almanya'sı ile 1966 Türkiye'si örneğinde olduğu gibi farklı jenerasyon milli takımlarının bir araya getirilebileceği tek ortam. Quickstart'la takım seçimine kafa yorma derdinden de kurtuluyorsunuz. Training menüsünde diğer oyunlardan alışılagelmiş korner, penaltı vs. gibi çalışmalar yerine sadece orman manzaralı antrenman sahasında sadece tek kale tek takım ama 3 arkadaşınızla birlikte çalışabilirsiniz ki bu seçenek son derece yararsız.

Tüm Dünya Kupaları

Viva'nın ana hareket noktası History seçeneği, az önce sözünü ettiğim eski kadrolarla söz konusu yılların Dünya Kupalarını düzenliyor. Başlangıç yılını belirlemek elinizde ama daha sonra devam ettiğiniz takdirde geçen yıla kadar olan tüm kupalara sırayla katılmanız lazım. Bu uzun maraton da elemeler dahil tüm maçlar o günün kurallarıyla oynanıyor ve bu yüzden de dört yılda bir UEFA (Avrupa), CAF (Afrika), Conmebol (Güney Amerika), Concacaf (Kuzey Amerika), AFC(Asya), OFC (Avustralya) bölgelerinden gönderilecek takım sayısı, üst tura geçme şartları, çeşitli eşitlik durumlarında uygulanacak yöntemler ve ilk kez o yıl uygulanacak futbol kuralları en başta listeleniyor. Örneğin Fransa 98'de finallerin 32 takım arasında olduğu, grup birinci ve ikincilere hangi koşullarla rakip seçileceği, oyuncu değişikliği sınırlamasının üçe çıktığı gibi ek bilgiler var. Play Qualifiers seçeneğiyle kıta elemelerini oynamadan sonraki turlara geçiyorsunuz. Maçların yapıldığı statlar yıllar öncesinde de aynı ama Fifa World Cup 98'deki 50'li yılların otantik siyah-beyaz görüntüleri unutulmamış.

Viva Football, başlangıç demosunda geçmiş Dünya Kupalarından Şili 62'de yaşanan yumruk olayı, İngiltere 66'da bugün bile çizgiyi geçip geçmediği netlik kazanmayan gol pozisyonu, 86'da Maradona'nın "Tanrı'nın Eli" yorumunu yaptığı elle atılan gol ve Amerika 94'te Baggio'nun finalde kaçırdığı penaltı gibi o dönemlerin akıllardan silinmeyen pozisyonlarını tasvir ederek hafızalarımızı tazeliyor.

Options menüsünden öyle etkileyici gerçekçilik beklemeyin, çünkü buradaki ayarlar çözünürlük ve detay düzenlemeleri, tuş konfigurasyonları, müzik ve efektlerle ilgili az sayıda ayar içeriyor. Oyunda maç sunumu adına pek bir şey bulmak mümkün değil ama yiğidi öldür, hakkını yeme demişler Player Chat adı verilen olay sayesinde oyuncular arasında İngilizce, Almanca,



Fransızca, İspanyolca, İtalyanca ve hatta Japonca olarak bağrışmalar duyabilirsiniz.

Tüm Milli Takımlar

Oh çok şükür sözü grafiklere getirebildim. Şimdi hırsımı çıkarabilirim demek istiyorum, çünkü özellikle sadece DirectDraw'ı destekleyen kartlarla üç boyuttan umudu kesmiş sistemlerde grafikler şüphesiz hayal kırıklığı yaratacaktır. Futbolcu hareketleri, özellikle yakın çekimlerde, Clipping adını verdiğimiz iç içe geçmeleri açığa vuruyor. Animasyonlar daha ilk dakikalarda baymaya başlıyor. Gece maçlarında ışıklandırma sistemiyle şekillenen gölgeler iki-üç koca daire ve dikdörtgenden oluşuyor ve hatta futbolcuların boyunları görüntülere yansımıyor. Orijinalliği tartışılır olsa da futbolcuların yüz tasarımlarında ayrıntılara önem verildiği görülüyor.

Doğrudan saha tercihi şansınız yokmuş gibi gözükebilir. Ülke seçimine paralel olarak Wembley, München gibi gerçekleri dikkate alınarak hazırlanmış statlarda seyircilerin dublörlüğünü üstlenen mahlukların! önünde oynayacaksınız. Sekiz tuşa rağmen kontroller, oyunun seleflerininkilerden daha karışık değil . Şut, depar, kısa ve uzun paslar gibi belli başlı fonksiyonlar yeniden düzenlenebilen klavye ve joypad vs. tuşlarıyla sağlanıyor. Çalım varyasyonları benzeri, gerekliliğinden öte estetik yönüyle öne çıkan hareketler için özel tuşlar belirlenmemiş.

Maçlar gece ve gündüz oynanabiliyor. Kar, yağmur, sis gibi doğa şartlarının ne grafiklere ne de oyuna etkisi var. Kamera açıları zoom seçenekleriyle sınırlı. Görüntü tekrarlarının kaydedilememesi kötü diyecek oldum ve saklanacak güzellikte gol atmanın epey kastığını yeniden fark ettim.

Tıpkı diğer önemli ayrıntılarda olduğu gibi oyunun zorluk seviyesini belirlemeye yarayacak herhangi bir ayara da rastlayamayınca , zorluk seviyesinin devreye girip çıtayı yükselteceğini ummuştum. Ama yapay zeka oyunu yarı yolda bıraktı.

Üç-dört seri pası arka arkaya yapıp hızla oyun kurmanız zor, hatta Fifa serisindeki seri hareketlerle gol atmanız imkânsız gibi. Futbolcuların kalitesini; top kontrolü, karar verme, refleks, çabukluk, dayanıklılık, pas, yaratıcılık, ikili mücadele gibi 14 özellik belirliyor. Kalecileri zaman zaman ceza sahası dışında görevlendirin. Bunun en cazip yönü Viva Soccer'ın ilginçtir ki başka bir salaklığıyla, ceza sahası dışına çıkan kalecinin rakip kaleye fazla engelle karşılaşmadan ulaşabilmesiyle değer kazanıyor. Kaleciler kazmalıklarını sıkça ortaya koymuyor. Üstelik kimi kurtarışlar estetik. Yine de kale önünde kurbağa gibi dikilirken daha adım bile atmadan nasıl birden bire paten yaparcasına kaydığını görünce nurkum tutuldu! Yapay zeka ve grafikleri daha fazla irdelemesem oyun için herhalde daha hayırlı olacak. Lanient(hoşgörülü), harsh(sert) seçenekleriyle hakemlerin ne kadar toleranslı davranacağı seçiliyor.

Ya sonrası?

Oyunun özgün bir özelliği, maç akışı içerisinde grubunuzda aynı anda oynanan diğer maçların neticelerinin ekranın üst kısmından takip edilebilmesi. Daha kaliteli bir oyunda bu, kritik maçlarda moral-motivasyon açısından etkin rol oynardı şüphesiz.

Müzikler Dolby Surround . Geçin ahım şahım ses efektleri ve atmosfer tamamlayıcı müzikleri doğru dürüst maç anlatımı bile yok.

Ne varmış ki canım Viva'ya bu kadar kızacak diyen cemaat, herhalde dikkatinizi çekmemiş olacak. Bu oyunda yeni takımlar yaratma seçeneği yok... Bırakın forma dizayn etmeyi oyuncu isimlerini değiştirme imkanı bile yok... Dünya Kupaları dışında herhangi lig ve kupa müsabakaları düzenleme şansı da yok...Takım oyununa imkan veren kolektif anlayış yok... Hatta çoklu oyuncu seçeneği bile yok... İnce ayarların yapılabileceği ayrıntılı ve kullanışlı menüler hiç yok...

Önceki futbol simulasyonlarındaki Fifa'yla karşılaştırma muhabbetine girmemeye özen göstermem sebepsiz değil. Viva Football'un kopyasını da olsa almayı düşünüyorsanız paranız cebinizde dursun derim. Sonra çok dövünürsünüz, benim başıma gelenler size de gelir ve gülerim.

Şimdi de Gremlin firmasındaki yapımcı kardeşlerimize birkaç soru:

- Kaleciler neden çizgiyi geçerken atlayıp da yakalayamadıkları topa gol olup iş işten geçtikten sonra ikinci bir kez de kaleden çıkarken atlıyorlar?

-V harflerinin Almanca'da f şeklinde okunduğu da düşünülürse oyunun adının Fifa'ya bu kadar benzemesinden medet ummuş olabilir misiniz?

Viva Football

Genel 6 Puan

Gremlin Interactive • Spor • 1 CD

İNCELEYEN	: Ozan Ali Dönmez		
SİSTEM	: Win 95/98	HD Alanı	: 100 MB
İŞLEMCİ	: Pentium 166	CD-ROM	: 4Hızlı
RAM	: 32MB	Multiplayer	: Var
3D Hızlandırıcı	: Direct 3D		
OYNANABİLİRLİK	: ★★★★★★☆☆☆☆		
GRAFİK	: ★★★★★★☆☆☆☆		
ATMOSFER	: ★★★★★★☆☆☆☆		
SES/MÜZİK	: ★★★★★☆☆☆☆☆		
Bilgi İçin	:		
Level CD	: **Verilmedi**		

TOCA Touring Car 2

Ummadığınız taş baş yarar! Biz NFS-Road Challenge'ı beklerken, oldukça kaliteli bir başka oyun geçti elimize.

Ülkemizde ister gereksiz bürokratik engeller nedeniyle ister alt yapı yetersizliğinden olsun uluslar arası araba yarışlarının (En önemlisi F1) büyük bir bölümü Türkiye'de yapılamıyor. Adamlar Monaco'da böyle bir yarış düzenliyorlar, ülkedeki tüm oteller haftalar öncesinden doluyor, insanlar evlerinin odalarını kiraya veriyorlar. Üç gün yollarını trafiğe kapatıyorlar. Sonuç: Dünyanın en iyi pistlerinden (sadece arabanın hızlı olması yetmez olay şofördedir sözünü doğrulayan bir pist) birine sahip olmanın verdiği gurur ve dolarların dayanılmaz rahatlığı ile üç gün sonunda adamlar senelik izinlerine çıkıyorlar. Madem bize canlı seyretme imkanı tanımıyor, zaten canlı seyretsek de kullanma imkanımız olamayacağına göre, bize yapacak bir şey kalıyor. Teknolojinin nimetlerinden faydalanmak.

Touring Car ismi gerçekten çok çekici geliyor insana. Hergün sokakta gördüğünüz ve belki de kullandığınız arabaların birer asfalt canavarlarına (yanlış anlama olmasın, Trafik Canavarı değil) dönüşmesi, eriyen lastikler, bağıran frenler, belki de en önemlisi o devasa motorları ve beraberinde sağladıkları gürültü kirliliği. İşte Codemaster Dünyanın en kaliteli şampiyonalarından olan British Touring Car şampiyonasını PC'ye ve hatta PS'ye aktarmışlar ve helal olsun adamlara bayağı da iyi yapmışlar.

Isınma Turları

Oyunu aslında tek kelime ile açıklamak, en azından yaşam felsefesini bir cümleye indirgeyebilirim. "Çalışırsan, kazanırsın". Oyuna ilk başladığınız zaman kullanabileceğiniz 8 tane orijinal (Touring Car şampiyonasında yarışan), bir tane Ford Fiesta ve bir tane de Van Diemen Formula Ford olmak üzere toplam 10 tane araba mevcut. Ama olay bu kadar değil. Çok çalış, yarış kazan ve kapalı olan 5 tane arabayı aç. Oyunun başında TVR Speed12, Jaguar XJ220, Grinnal Scorpion, Lister Storm, AC Superblower olmak üzere toplam 5 tane araba kullanıma kapalı ve bu arabaları seçebilmek için belirli yarışları kazanmalı veya yine kazanacağınız yarışlar sonrası elde edeceğiniz şifreleri kullanmalısınız. Oyunda yine İngiltere şampiyonasının gerçekleştirildiği 8 tane parkur da kullanılmış. Bu 8 parkur haricinde yine toplam 10 tane de Bonus parkur mevcut. Bunları da kullanıma açabilmek yapmanız gereken şey çok basit. Yarış kazanmak ve şifreleri kullanmak (aramızda kalsın, bu şifrelerden bir kaçını yazının sonunda vereceğimdir).

Oyun içerisinde çok çeşitli yarışlar mevcut Championship, Challenge, Single Race, Support Car Championship, Time Trial, Network Game ve Test Track. Daha öncede belirttiğim gibi oyun içerisinde Novice, Standart ve Expert olmak üzere toplam üç zorluk derecesi mevcut. Şampiyonaya istediğiniz zorluk derecesinde başlayabiliyorsunuz. Tabii ki bu zorluk derecesine bağlı olarak yarış sayısı ve hatta yarışlar da atmanız gereken tur sayısı dahi değişebiliyor. Şampiyonaya ister tek ister iki oyuncu ile takım olarak katılabilirsiniz. Şampiyonanın bir özelliği de hava ile ilgili ayarların yapılamaması. Bu sayede o bölgede olması ihtimal hava durumunda oynuyorsunuz. Hafta sonu düzeni üzerinden yapılan yarışlar sıralama turları, biri az ve diğeri de çok turlu olmak üzere toplam iki yarıştan oluşuyor. Benim sıralama turları dediğime bakmayın Yeni alınan bir karara göre sıralamadaki yerini belirlemek üzere yarışmacı sadece bir tur atabiliyor. Yani bir kere bile yoldan çıkarsanız sıralamada sonuncusunuz demektir. Kısa yarışı Pit Stop yapmadan bitirebilmenize rağmen, uzun yarışta en azından bir tane Pit Stop yapmak zorundasınız. Tabii ki Pit Stop yapmak için telsiz mesajını beklemelisiniz. Aksi takdirde takım arkadaşınızla çakışabilirsiniz ki bu hiç hoş bir durum değil. Pit Stop sırasında sadece çeşitli kombinasyonlarda ve türlerde tekerlekleri değiştirebilir veya hasar onarımı yaptırabilirsiniz. Zamana dikkat!!! Bunun haricinde şampiyonaya devam edebilmek için hafta sonu yapılan iki yarışta toplam 18 puan almalısınız. Aksi takdirde şampiyonadan nazikçe çıkarılıyorsunuz. Şampiyonada verilen şifreleri elde etmek için birinci olmanız gerekmiyor. O yarışı tamamlamanız yeterli. Eğer tüm yarışlarda birinci olursanız firmalar şampiyonasında kesin birincisiniz demektir, aksi takdirde takım arkadaşınıza çok fazla güvenmeyin.

Challange'da ise çok fazla bir seçeneğiniz yok zaten herşey belli. Yapmanız gereken tek şey araba seçmek be yarışmak. Bu moda mecburen Novice olarak başlıyorsunuz ve ancak bu dereceyi bitirdikten sonra bir sonraki kuşağa atlayabilirsiniz. Buradaki amaç parkurlar içerisindeki belirli noktalar (Check Points) arasını verilen süre içerisinde, diğer










arabalarla yarış halindeyken katetmek. Öyle kolay okunduğuna bakmayın, oynaması sağlam kasıyor. Sadece bir tane Check Point kaçırmak tüm yarışların gitmesi demek. Mesafeleri ne kadar kısa sürede alırsanız, bir sonraki mesafe için zaman kazanıyorsunuz. Yarışı ne kadar kısa zamanda ve yüksek derece ile bitirirseniz de o kadar çok puan alabilirsiniz.

Support Car Championship'de ise fark eden çok fazla bir şey yok. Adı üzerinde bir firmanın desteği (bakınız Fiat Uno Cup) ile yapılan bu yarışlar için başlangıçta kullanıma açık olan sadece Ford Festiva ve Van Diemen Formula Ford var.

Time Trial ise kendi arasında Standart, Challenge ve 2P Pursuit olmak üzere üçe ayrılıyor.

Sadece Single Race Network üzerinden oynanabiliyor. Network bağlantısına bağlı olarak da kullanıcı sayısı artabiliyor. Seri bağlantı 2 kişi, modem bağlantısı 2 kişi, IPX/SPX bağlantısı 2-16 kişi, Internet (TCP/IP) bağlantısı ile de 2-16 kişi oynanabiliyor. Geri kalan tüm seçenekler Single Race ile aynı.

Test Track ise bir alan üzerindeki çeşitli parkurlardan oluşuyor. Bu parkurlardan istediğiniz herhangi birini kullanarak kendinizi veya arabanızı test edebilirsiniz. Burayı kullanmanızı şiddetle tavsiye ederim. Özellikle Toca oynamayanlar bu oyunda oldukça zorlanacaklardır. Arabayı yolda tutmak gerçekten çok zor. Son sürat girilen bir virajdan savrulmadan çıkmak, belki de bilgisayara karşı en büyük silahınız, avantajınız olan dönüşler ve buradaki fren tekniklerini kavrayabilmek için kesinlikle gözden geçirilmesi gereken bir bölüm. Burada ayrıca araba üzerinde değişiklikler (vites oranı, süspansiyon, genel) yaparak, bunların sonuçlarını görebilirsiniz.

Sıralama Turları

Oyunun yapay zekası oldukça iyi hatta bayağı iyi. Rakipleriniz siz geçmeye çalıştığınız zaman yolunuzu kapatıyorlar, kaza yapıyorlar ve kazalardan kaçıyorlar. Olayın en zevkli yanı sizinle kapışıyorlar, yoldan atmaya kalktığınızda karşılık veriyorlar ve kesinlikle hata yapabiliyorlar. Oyun içerisinde kamera açılarını değiştirilebiliyor ama araba içi görüntüsünün çok da iyi olduğunu söylemem. Bunu söylememdeki en büyük etkende arabaların sağdan direksiyonlu olması (hmm, neden ben oynarken direksiyon soldaydı vardı o zaman, birşeyleri atlamış olmayasın sakın? - BLX). Alışamadım ne yapabilirim. Oyunun grafikleri konusunda ise söylenecek kötü veya olumsuz bir şey yok gibi. Gözüme çarpan en keskin hata, o da bir kere oldu, Pit Stop yaparken adamlardan birini ezmiştim. Diğer tarafta arabaların hasar almaları ve aldıkları hasarların yaptıkları kazalar ile bağdaşması oyuna ayrı bir gerçeklik katıyor. Yeri geliyor sadece cam çatlıyor, yeri geliyor yan aynalar felan kopuyor... Ama işin en ilginç yanı geçirdiği kaza ne kadar ağır olursa olsun araba yine de kazadan önceki maksimum hızına ulaşıyor.

Gökyüzü ve hava ise ayrı bir güzel. Normal modda oynarken herşey tamamen belirsiz. Bazen tam yarışın ortasında yağmur başlıyor. Hadee git ıslak hava lastiklerini tak. Hava durumuna göre arabanın yol tutuşu da fark ediyor. Özellikle yağmurlu, bulutlu ve fırtınalı havalar için sabit ve değişebilir seçenekleri ile yarışlara daha bir heyecan geliyor.

Veeee işte beklenen an geldi.... Cheat'ler!! İsim olarak TOPDOWN yazın ve eğer "Cheat Mode Enabled" sesini duyarsanız uçuşa geçebilirsiniz demektir. SKATES: Her şeyin iki katı, yani bir nevi Turbo Mode. SKINNY: Sadece tekerlekler ve havada uçuşan stop lambaları. CARTASTIC: Tüm arabalar. DOUBLE: Tüm parkurlar. MOVIE: Komik kazalar. Her neys... Benden bu kadar gerisi size kalmış. Kendinize istediğiz gibi bakın ve trafik kurallarına uyun, uymayanı eğer gücünüz yetiyorsa dövün...



Toca Touring Car 2

Genel 8 Puan

Codemaster • Araba Yarışı • 1 CD

İNCELEYEN	: Phantom		
SİSTEM	: Win 95/98	HD Alanı	: 55 MB
İŞLEMCİ	: Pentium 200	CD-ROM	: 4Hızlı
RAM	: 32MB	Multiplayer	: 16
3D Hızlandırıcı	: Direct 3D		
OYNANABİLİRLİK	: ★★★★★★★★★☆		
GRAFİK	: ★★★★★★★★☆☆		
ATMOSFER	: ★★★★★★★★☆☆		
SES/MÜZİK	: ★★★★★★★★☆☆		
Bilgi İçin	:		
Level CD	: Verilmedi		

Fighter Squadron

The Screamin' Demons Over Europe

Bu sene uçuş simulasyonları açısından nispeten bereketli geçiyor denebilir, ancak maalesef mahsulün kalitesi her tarlada aynı değil.

Son altı ayda bir sürü uçuş simülasyonu çıktı piyasaya, biz de elimizden geldiğince tanıttık bunları. Tabii bazı okurlarımızdan bu türe yeterince bol yer vermediğimize dair yakınmalar geldi, gelmedi değil. Ancak bu bizim elimizde olan birşey değil, firmalar bu türden çok fazla oyun çıkarmıyorlar, çünkü piyasası oldukça dar. En başarılı simülasyon bile Quake ya da benzeri bir oyunla kıyaslanacak kadar yüksek satış rakamlarına asla ulaşamıyor, kaldı ki gerçekten iyi denebilecek pek fazla sim çıkmıyor zaten piyasaya. Tabii bir sürü jet oyunu var etrafta, ama hiçbiri senaryo olarak beş para etmez. Senaryo ve atmosfer olmadan iyi bir oyun yapamazsınız, sadece güzel grafikler ve yüksek gerçekçilik seviyesi de küçük bir grup sim fanatiğinin ilgisini çekebiliyor ancak. Bir de işin politik yanı var, siz olsanız senaryonuzda kimi kimle kapıştırırdınız? Tercihen oyunun satılma ümidi olmayan ülkeleri, mesela Rusya ve Etiyopya, haliyle oyun pek ilginç olmayacaktır. Tabii politik açıdan büyük potlar kırmadan uçuş oyunları yapmak mümkün, mesela ikinci savaşla ilgili olanlar pek kimsenin canını sıkmaz, zaten olan olmuştur. Yani potansiyel müşterileri kızdırmadan, gerçekten olmuş olayları işlemek mümkündür. Bir de bu savaşın uçakları yeni jetlere kıyasla daha basit ve oyuncunun gözünü korkutmayan araçlardır, en azından programcılar tarafından PC ekranına durum böyle yansıtılır. İşte son aylarda piyasaya çıkan simlerden bazıları ikinci büyük savaş konu alınarak hazırlanmış, bu durum şüphesiz makineli topu güdümlü füzeye tercih eden PC pilotları açısından oldukça sevindirici.

Sistem Lazım mı Abi?

Şimdi, hazır yeri gelmişken çok sık sorulan bir soruya cevap vermek istiyorum. Efendim, bu sim sizin P-100 makinede çalışır mı, yoksa yeni bir ekran kartı mı alsanız? Valla bu ve benzeri sorulara doğrudan şu cevabı veriyorum, bılgısayarda oyun oynamak mı ıstiyorsunuz? Cebinize bir binlik koyup (dolar olarak tabii-BLX) alışverişe çıkın, herşeyin en güçlüsünden bir adet alın, sonra onları birleştirin, bu sizi bir sene idare eder. Efendim, yapmazsanız ne mi olur? Valla en iyi ihtimalle yeni oyunları fotoğraf sergisi gezermiş gibi "oynarsınız", başka da birşey olmaz. Hey, bu benim kabahatim değil, dost acı söyler ne yapalım. O yüzden şimdi size burada en az şu lazım, bu lazım diyerek kafa ütülemeyeceğim, minimum sistem ihtiyaçları zaten yazının sonunda mevcut. Fakat bulabildiğiniz en güçlü sistemi kullanın, belki sisteminiz tek tabanca deneme uçuşu yaparken pek o kadar zorlanmaz, fakat ilk kalabalık çatışmada ne demek istediğimi anlarsınız. Bu arada, hâlâ güzel bir analog joystick edinmediyseniz, zaten uçuş oyunlarıyla pek işiniz yok demektir. O halde bu yazıyı geyik için okuyor olmalısınız, fakat maalesef taze bitti!



Yok Canım, Lazım Değil!

Neyse, gelelim oyunun genel özelliklerine, konu ikinci büyük savaş demiştik zaten. Bu oyunda üç farklı tarafta çarpışmak mümkün, Amerika, İngiltere ve Almanya. Uçabileceğiniz üç farklı cephe de mevcut, görevler İngiltere, Almanya ve Afrika üzerinde geçiyor. Tabii senaryolar tahmin edebileceğiniz gibi bombalama, av, önleme ve benzeri alışılmış işleri yapmanızı gerektiriyor, bu işler için kullanabileceğiniz toplam on adet uçak modeli mevcut. Şimdi oyundaki bu kadarcık az uçağa bakıp da aldanmayın, o zamanlar da göklerde şimdiki kadar bol çeşitlilikte uçak mevcuttu. Ne var ki bazı tasarımlar ortaya çıkar çıkmaz usta pilotların elinde hava üstünlüğünü ele geçirdiler, bu yüzden karşılarına ancak onlarla kapışabilecek modelleri sürmek gerekti. Çoğu oyunda savaşın en gözde modelleri kullanılır, diğerlerinin ise pek lafı edilmez. Yalnız bu oyunda yapılan seçimler biraz tuhaf geldi bana, mesela gerçekte Luftwaffe'nin belkemiği sayılan Me 109 varyasyonlarına yer verilmemiş, ancak savaşta pek az görev alma fırsatı bulmuş olan Me 262 oyuna dahil edilmiş. Öte yandan seçilen bombardıman uçakları da oyunun ana fikriyle ilgisiz görünüyor, mesela Amerikan tarafında uçarken B-17 ile uçabiliyorsunuz. Şimdi, avcı pilotu rolüne soyunduğunuz bir oyunda, en ağır sınıf bombardıman uçaklarını kullanmaya kalkmak bana biraz saçma geliyor. B-17 ve benzeri uçaklar büyük gruplar halinde ve çok yüksek irtifada uçarlardı, çünkü avcı uçaklarıyla dalaşacak kapasitede makineler değildi hiçbiri. Bunlar üzerlerindeki bol miktarda silaha rağmen, eğer ciddi biçimde eskortluk edilmezse avcılara çok kolay yem olabiliyorlardı.





Kolum, Kanadım Kırıldı!

Gelelim bu tür oyunlarda büyük bir önemi olan uçuş dinamiklerine, yani uçağın gerçekçi uçup uçmadığına. Gördüğüm kadarıyla bu oyun hem eğlenceli [illegible] olmaya [illegible]şıyor, [illegible] ay[illegible]nda başarmak [illegible] derece zordur. Nitekim Fighter Squadron iki arada kalmışa benziyor, öncelikle uçakların uçuş modelleri bugüne dek gördüklerimin en iyisi değil, kesinlikle. Benzer oyunlarda genelde uçuş modellerinin gerçekçiliğinden tutun da, düşman yapay zekasına kadar bir ton detayı istediğiniz gibi ayarlamanızı sağlayan seçenekler vardır, burada pek seçeneğiniz yok. Genel olarak size verilenle yetinmek zorundasınız, bu durum oyunun esnekliğini son derece kısıtlıyor, yetenek seviyenize göre oyunu ayarlamanız pek mümkün değil. İşin kötü tarafı size sunulan da pek yeterli sayılmaz, uçuş dinamikleri bu uçaklarda rastlanamayacak kadar "temiz", mesela uçakları Stall etmek bir hayli zor, ayrıca yüksek G çekerken gövde neredeyse hiç yapısal hasar görmüyor. Daha da ilginç olanı, pek bir sorunla karşılaşmamanız gereken anlarda başınızın belaya girmesi, B-17 ile dümdüz uçarken her ne hikmetse iki kanadınız birden kopabiliyor! Öte yandan uçaklar gövde üstüne parçalanmadan iniş yapabilecek kadar sağlam, ama iniş takımlarınız iki dokunuşta kopup gidebiliyor, yani hasar modellenmesinde de acayip bir dengesizlik söz konusu. [illegible]klara kumanda etmek ise ayrı b[illegible] B-17 gibi bir trenin deng[illegible] dev bir uçak bile her ne hikmetse dümdüz uçmamakta direniyor, avcı uçaklarında ise durum çok daha kötü. Mesela FW 190 gibi yüksek manevra yeteneği ve uçuş dengesiyle havacılık tarihine geçmiş bir model bile, dümdüz uçarken sallanıyor, titriyor, kendini yere çarpmak için elinden geleni yapıyor. Kontroller çok iyi bir joystick kullanıyor olsanız bile çok kötü, en ufak bir manevraya kalkıştığınızda uçağınız beşik gibi sallanmaya başlıyor, üstelik her ne hikmetse Rudder (kuyruk dümeni) sanki komutlarınıza kulak asmıyor. Bu durumda dönüşlerde ya da hedefe atışlarınızı ayarlamada ondan hemen hiç faydalanamıyorsunuz, tek kelimeyle saçmalık!

Grafik ve Ses

Gelelim ikinci önemli unsura, yani grafik ve seslere. Uçakların çizimleri genel olarak pek fena sayılmaz, ancak piyasadaki diğer oyunlarla kıyaslanamaz bile, mesela Jane's WW 2 Fighters. Tabii detaya önem verilmiş, mesela uçakların parçalanma efektleri fena değil. İzli mermi ve patlama efektleri de kötü sayılmaz, ancak bir bütün olarak grafiklerin çok muhteşem olduğu söylenemez. Yeryüzünün tasarımına gelince, arada bir rastladığınız kasaba ve havaalanı gibi yapı grupları dışında aşağısı neredeyse tamamen boş sayılır. Bazı yerlerde nehir ve vadilere rastlamak mümkün ama, bunlar daha ziyade kumda açılmış çukurları çağrıştırıyorlar. Sorun yeryüzünün son derece boş olması, yere değecek kadar yaklaşsanız bile ne bir ağaç, ne de bir tarla var. Sonuçta son derece cansız bir dünya ortaya çıkmış, Afrika çölleriyle yeşil İngiltere arasında neredeyse hemen hiç fark yok. Uzun uçuşlar yapmanız gereken bir oyunda bu kısa sürede çok sıkıcı olmaya başlıyor. Kokpit tasarımları ise 3D olarak yapılmış, ayrıca göstergeler de çalışıyor, ancak etrafa serbestçe bakamıyorsunuz, üstelik görüş açıları son derece dar tutulmuş. Ses efektleri ve müzik de pek iyi değil. Müzik CD üzerinden çalınan bir seri marş benzeri tekdüze parçadan ibaret, ses efektleri ise genelde kulak tırmalayıcı, sizi havaya sokmaktan ziyade sesi tamamen kapatmaya yöneltiyor. Yapay zeka ise vasat seviyede, söylenecek pek fazla birşey yok.

FIGHTER SQUADRON

THE SCREAMIN' DEMONS OVER EUROPE

Paraşütüm Nerede?

Genel olarak baktığımızda, bu oyun insanı pek cezbedecek bir yapıya sahip görünmüyor. Büyük eksikleri ve hataları var, mesela oyunu kurdunuz ve ilk defa çalıştıracaksınız diyelim. A, o da ne? Oyun CD'sini takmanızı isteyen bir mesaj çıktı, ama CD zaten içeride! Korkmayın, CD ya da makinenizde bir arıza yok, bu sadece bir Bug! Oyun çoğu makinedeki CD sürücülerle anlaşmakta zorluk çekiyor. Web sitesine bağlanıp özel bir yamayı çekmeniz ve kurmanız lazım, sitenin adı WWW.ACTIVISION.COM ve gereken yama (patch) ise FSPATCH1.EXE. Bunu çekip kurunca sorun çözülüyor ama, yani dakika bir gol bir! Daha ilk anda böyle bir hata çıkması sizce de biraz ayıp değil mi? Sonuç, bu oyun bitmeden piyasaya sürülmüş, benim gibi bir pırpır meraklısını bile çabucak kendinden soğutuverdi. Eğer iyi bir sim arıyorsanız European Air War bundan bin gömlek daha üstün, ayrıca başka alternatifler de var, ama bunu almaya değmez yani. L



Fighter Squadron

Genel 6 Puan

Activision • Uçuş Sim • 1 CD			
İNCELEYEN	: Storm Guard		
SİSTEM	: Win 95/98	HD Alanı	: 250 MB
İŞLEMCİ	: Pentium 166	CD-ROM	: 6Hızlı
RAM	: 32MB	Multiplayer	: Var
3D Hızlandırıcı	: Direct 3D		
OYNANABİLİRLİK	★★★★★☆☆☆☆☆		
GRAFİK	★★★★★★★☆☆☆		
ATMOSFER	★★★★★☆☆☆☆☆		
SES/MÜZİK	★★★★★★☆☆☆☆		
Bilgi İçin	:		
Level CD	: Verilmedi		

Commandos Beyond the Call of Duty

Bir tabur askerin bile gitmeye cesaret edemediği bir göreve, ağzına kadar düşman dolu bir üsse, en karmaşık vatani vazifelere kimler gider? Tabii ki komandolar...

Dünya üzerinde yaşayan homo-sapien adı verilen bir tür vardır. Bu türün içinde günlerinin yarısını monitör karşısında, diğer yarısını da minimal hayati fonksiyonlarını sürdürerek geçiren ilginç bir alt-tür vardır. Bütün hayatlarını dikdörtgen şeklinde bir görsel iletişim cihazına (monitör) ve onun yanında duran ve içinde ne olduğunu hiç bilmedikleri, üstüne üstlük merak da etmedikleri metal bir kutuya (bilgisayar kasası) bağlı olarak sürdürürler. Latince'de homo-sapienas fauna-zombius da denilen bu türün en hoşlandığı eğlence, türün diğer üyeleri gibi çiftleşme dönemleri veya sosyal yaşam değil, kendilerine ayırdıkları o dörtbuçuk metrekarelik alanda (sayı yaklaşık olarak baz alınmıştır) rahatsız edilmeden geçirmeden, huşu içinde oyun oynamaktır. Ama bunu başarabilirler mi? Hayır, oradan birisi çıkar "Sinan, bak sana kimi getirdim?" der, beriki telefonda "Ulan benim sidim neden kırık? Sen mi kırdın haa?" der, bir diğeri "Alo, şimdi sayacağım yetmişaltı oyunun bilesini oldukça seri bir biçimde, alfabetik sırada ve sesli uyumuna göre söyleyiniz, yoksa al takke ver külah oluruz" der. Bir yandan önümüzdeki yola benzinci yapılır, buldozerlerin gümbürtüsünden oturduğum sandalye saniyede 60 fi hızla devinir (üniversiteye gidin, anlarsınız). Yani uzun lafın kısası, demem o kiii...

DAĞILIN ULAAAAAAAN!

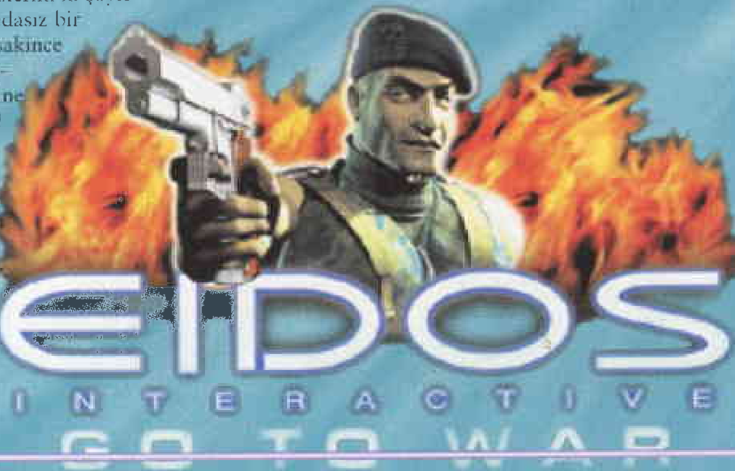
Allah Allaah, bı rahat vermediniz be sabahtan beri. Bulmuşum Commandos'un ek görev diskini, kurmuşum makinama. İsterim ki şöyle sessiiz, sedasız bir ortamda sakince Nazi keseyim, ama ne mümkün? Dağılın kardeşim, açılın şöyle. Zaman sükunet zamanıdır. Commandos'u bilmeyen veya sevmeyen var mıdır acaba? Hiç sanmam... derdim ama ben sevmezdim mesela. Nedenleri tartışılır, geyiğin uzun boynuzlusuna ihtiyacımız yok. Ama en ufacık, minicik hatanızda bütün görevin berbat olması yüzünden abartı bir zorluğa sahipti Commandos. Belki de bu yüzdendir pek hoşlaşmamıştık ilk karşılaşmamızda. Ama Gökhun severdi, netekim BTCOD'yi de sevdi. Ama yazmaya ikna edemedik. Ben de gözlerimi Maddog'a diktim, kibarca konuşulacak birisi olmadığımdan "YAZ ŞUNUU!!" diye kükredim ama kolumu ve bacağımı yedek parça olarak elime aldığımda fikrim değişmişti. Sonra Stormguard geldi yanıma, her zamanki babacan tavırlarıyla "abi, kur şu oyunu bir bakalım, merak ettim" yaptı. Kurduk, başladık oynamaya. Stormy "Dur abi görüleceksin" "Aha şimdi koş peşinden" "Kes gırtlağını, kes" şeklinde antrenörlüğümü yaparken ben de ilk görevi oynadım. Ne yalan söyleyeyim, Commandos'a zor dediğim için kendimden utandım, çünkü Beyond ondan kat kat daha zordu. Ama bundan şikayetçi olduğumu sanmayın, oyun zaten sekiz görevden oluşuyor, bir de kolay olsaydı tek oturuşta hopidik diye biterdi. Şu haliyle anca bir günde bir görev falan geçebiliyorum ama ilerliyorum, azimliyim. Taş esprisi yapanı da acımadan vururum.

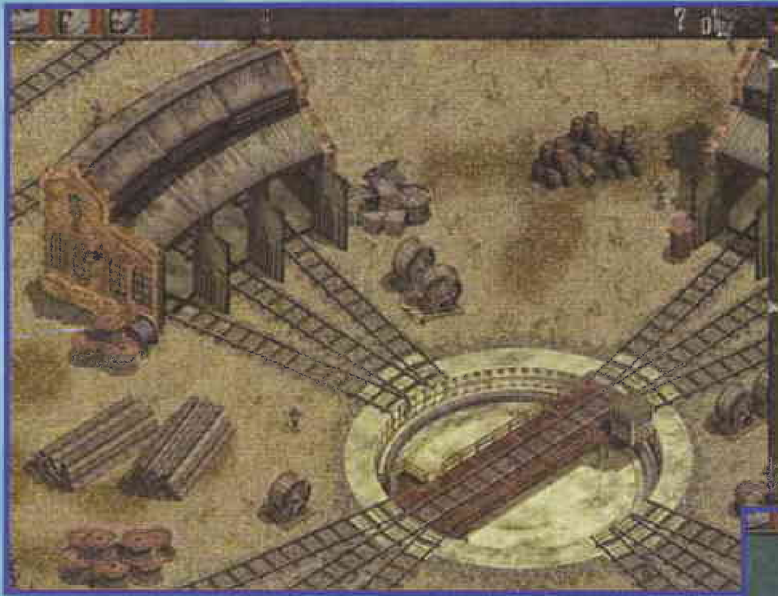


Bir Felesta !

Beyond, bir görev paketinden beklemediğim kadar güzel çıktı. Öncelikle yeni neler eklenmiş, eskiden neler devretmiş bir bakalım ve hep birlikte puanını verelim. Beyond çalışmak için orijinal Commandos'a gerek duymuyor. Daha önce söylediğim gibi, toplam sekiz görev var ve hepsi birbirinden zor. Sizin için bir ölçü olacaksa, her biri neredeyse Commandos'un son görevi kadar zor, ama kesinlikle o kadar değil. İlk oyundan sonra yeni birşeyler arayanlar için güzel bir olay, artı bir puan. Sonraaa, görev sırasında gayet militarist bir tınıya sahip, dolayısıyla ilk oyundaki atmosfer eksikliğini tamamlayan bir müzik çalıyor. Bu da bir artı puan.

Adamların sesleri değiştirilmiş, bazıları iyi olmuş (keskin nişancı daha bi "adam" gibi konuşuyor artık) bazıları da kötü olmuş (Yeşil bere ise hafif yumuşamış). Adamlarınıza yeni özellikler verilmiş. Mesela artık herkesi öldürmek zorunda değilsiniz, Nazileri öldürmeden safdışı bırakmak için her adamınıza yeni bir











özellik verilmiş. Yeşil Bere kafaya sümsük atarken, casus kloroform kullanıyor, diğerleri ise klasik sopa ile işini görüyor. Bayılan Nazi askerini kelepçeleyip bağlayabiliyor, bu durumdaki askerin üniformasını giyip etrafta gezebiliyorsunuz. Ama esas can alıcı olan, yakaladığınız bir Nazi'yi kontrol ederek diğer Nazilerin dikkatini dağıtabiliyor olmanız. Bunun için, kukla ikonunu kelepçeli bir Nazi'nin üzerinde kullanmanız lazım. Nazi askerini, onu kontrol eden komandonun görüş mesafesi içindeyken yönetebiliyorsunuz. Nazi bu alandan dışarıya kendi isteğiyle çıkamıyor (kafanıza doğru bir silah çevrilmiş olsa siz de çıkamazsınız), ama komando etki alanından çıkarsa Nazi ortalığı ayağa kaldırıyor.

Diğer yenilikler arasında nöbetçileri tuzağa düşürmek için sigara atmak, taş atarak başka yöne bakmalarını sağlamak, sürücüye verilen uzun menzilli bir tüfek sayılabilir. Ayrıca yeni bir düşmanınız daha var: Gestapo'lar. Ellerinde ağır makinalı ile ortalıkta dolaşan bu iri kıyımlar casusunuzu Alman askeri kılığındayken tanıyabiliyorlar. Genellikle bir komutan ile birlikte ve iki kişi olarak gezdiklerinden son derece tehlikeli ve sakınılası yaratıklardır. Cıs.

Zwei Felesta ?!?!

Beyond'daki görevlerin hepsi çok güzel dizayn edilmiş. Asla kendinizi "Oh güvendeyim" diyecek kadar rahat hissetmiyorsunuz. Sinir harbi yapıyor, kuduruyorsunuz ama yolunuzun üzerinde inatla dikilen lanet askeri tuzağa düşürmenin yolunu bulduğunuz zaman sevinç naraları atmaktan da geri kalmıyorsunuz. Özellikle sessiz olmanız gereken görevler çok zorlu oluyor, alarm çaldığı anda görevin suya düşeceğini bildiğinizden her adımınızı hesaplamanız gerekiyor. Neredeyse hiçbirşey şansa bağlı değil, üstelik askerlerin yapay zekaları da yabana atılacak cinsten değil. En ufak şüpheli harekette çevreyi araştırmaya başlıyorlar, ve bana sanki takım halinde çalışabiliyorlar gibi geldi. Yani hemen hemen herşey mantıklı ve olması gerektiği gibi... ama hepsi değil. Birçok oyunda olduğu gibi bu oyunda da bazı mantık hataları var. Birinci ve en önemlisi, Nazi'lerin ölü veya yaralı görmeden kesinlikle sizin varlığınızdan şüphe duymamaları. Örnek, bir kapının yanında iki nöbetçi var, birisi sağa, diğeri sola bakıyor. Aralarında ben diyim bir, siz diyin birnoktaonbeş metre mesafe. TAK! Bir tanesini dürbünlü tüfekle indiriyorsunuz. Diğerinin ruhu duymuyor. Cesedi alıp kuytu bir köşeye atıyorsunuz. Diğeri tınmıyor. Aradan yarım saat geçiyor, üste adam kalmıyor, ama keriz nöbetçi "Ya Günter, ortalık fazla mı sessizleşti ne? Aloo sana diyom, huooop!" demiyor. Veya oradan geçen bir devriye "Lan Günter nerede, Hans yine mi uyudun?" diyerek şüphelenmiyor. Yani kısaca, sizin varlığınızdan haberdar olmak için illa ki ya cesetleri, ya da adamlarınızdan birisini görmeleri gerekiyor. Belki fazla oluyorum ama bu olay benim sinirimi bozdu, madem gerçekçi oyun yapmak için kolları sıvadınız, öyle bir yapın ki tam olsun.

Oh Mein Gott!! Bissürü Felesta!!!

Yazının geri kalanında olayı şöyle bir toparlayacak olursak, Beyond the Call of Duty, Commandos seven sevmeyen herkesi kendine bağlayabilecek kadar güzel bir oyun. Commandos'un kurdu olanlar için yeterince zor, üstelik yeni stratejiler geliştirmenizi gerektiren yeni oyuncaklar da eklenmiş. Biraz kısa olması insanı üzüyor, ama ebarın zorluğuyla bu açığını kapatabiliyor. Tek eksik yanı, yukarıda bahsettiğim askerlerin "gördüğüme inanırım hoca" mantığında olmaları, ama bu Beyond'un suçu değil, Commandos'dan kalan irsi bir hata. Bence alın oynayın. Ne de olsa seveni sevmeyeninden fazla, beni de kazandılar. Çoğunluğun bir bildiği vardır elbet... L

Commandos BTCOD

Genel 8 Puan

Eidos • Strateji • 1 CD	
İNCELEYEN	Sinan Akkol
SİSTEM	Win 95/98 · HD Alanı : 130 MB
İŞLEMCİ	Pentium 133 · CD-ROM : 6Hızlı
RAM	32MB · Multiplayer : Var
3D Hızlandırıcı	Gerekmiyor
OYNANABİLİRLİK	★★★★★★★☆☆☆
GRAFİK	★★★★★★★★☆☆
ATMOSFER	★★★★★★★★☆☆
SES/MÜZİK	★★★★★★★★☆☆
Bilgi İçin	http://www.eidosinteractive.com
Level CD	Mart 99

Battle of Britain



Psikopat bir diktatör komşu ülkede yönetimi ele aldığında, kim bilebilirdi ki İngiltere'ye günde yüze yakın bombardıman saldırısı düzenleyeceğini? Bu, İngilizlerin hayatını bir kaç yıllığına kabusa çeviren Alman bombardıman akınlarının ve onları durdurmaya çalışan RAF pilotlarının öyküsü...

Tarihin en büyük utanç abidesi diye tanımladığım İkinci Dünya Savaşı sadece Alman-lar'ın milyonlarca masumu yakması, Amerikanın ilk bombadan sonra neyle oynadıklarını anladıkları halde Japonları tekrar bombalaması, Japonların savaş esirlerine yaptıkları ünlü işkencelerinden ibaret değildi. Er Ryan filminde gördüğümüz gibi, ufak bir çarpışmada bile, teslim olan düşmanı sorgusuz sualsiz vurmak türünden savaşın ateşi içinde kaybolup giden suçlar, küçük bir çocuğun anne babasından gizli yatağın altında sigara içmesi gibi, o anda farkedilmeyen ama kokusu sonra çıkan olaylar olarak tarih kitaplarına geçtiler. Biz



ve bizim çocuklarımız okuduğumuzda yüzlerimiz kızarsın diye yazıldılar kitaplara.

Bilgisayar karşısında oturup savaşan insanları yaptıklarından dolayı suçlamak kadar aptalca bir şey olamaz herhalde. Biz de kafamıza çevrilmiş bir namlu varken, yaşamak için herşeyi yapardık muhtemelen, belki de İkinci Dünya Savaşı'ndaki dedelerimizin yaptıklarından çok daha fazla utanç verici yöntemler denerdik sağ kalabilmek için, bilinmez. Ama ne olursa olsun, teknolojinin bize kazandırdığı en utanç verici savaş aracı her halde şu dev bombardıman uçaklarıdır. Bir seferde tonlarca bombayı serbest düşmeye bırakan, aşağıdaki herkesi, sivil-asker gözetmeksizin yok etmeyi, altındaki tüm medeniyeti dümdüz etmeyi hedefleyen bombardıman uçaklarından bahsediyorum. Stratejik bombardıman kavramını yaşama sokanlar utansın.

Vay beee! Ağzın ne kadar iyi laf yapıyor?

Battle of Britain'in bir oyun olduğunu sananlar şöyle bir kenara çekilsinler onlara anlatacaklarım var. "Battle of Britain", İkinci Dünya Savaşı sırasında, Almanların İngiltere medeniyetini haritadan silmeyi ya da en azından yükseltilerini deniz seviyesine indirgemeyi hedefledikleri, bombardıman ve hava saldırıları operasyonlarının sonucunda Britanya adasının üzerinde gerçekleşmiş hava savaşlarının tümüne verilen isimdir. Yani nasıl bizim bağımsızlık savaşımız çerçevesinde yıllarca yapılan tüm çatışmalara verilen isim "Kurtuluş Savaşı" ise, İngilizlerin de İkinci Dünya Savaşı sırasında tepelerindeki hava savaşlarının tümüne verdikleri genel isim "Battle of Britain" dir.

Battle of Britain de, İkinci Dünya Savaşı sırasındaki diğer bütün savaşlar ve olaylar gibi utanç örnekleri ile doludur. Almanların dev hava kuvvetleri, bombardıman uçakları, kendi halinde yaşayıp giden, arada sırada Asya'da bir iki ülkeyi ve halkı sömüren, bazen da dünyayı ele geçirmek için sessiz ama etkili adımlar atan zavallı, masum İngilizleri sivil-asker gözetmeksizin harcamışlardır. İngilizler de "Ama bu haksızlık! Şimdi görürsünüz siz pis Almanlar, nerde şu pilot giysilerim benim!" diyip uçaklarına atlayarak Almanlar'a dalmışlardır.

Artık oyunun konusu hakkında bilgi sahibi olduğuna inandığım oyuncu adayına biraz da teknik bilgiler aktarmak gerektiği inancındayım. Zira aşağıda anlatacaklarım doğrultusunda oyunda hangi tarafı seçeceğini belirlemeniz daha kolay olacaktır.

Bombardıman operasyonları iki kısma ayrılır. Stratejik bombardıman ve taktik bombardıman. İkisinin arasındaki fark şudur. Stratejik bombardıman da dev bir bombardıman uçağı, mesela B52, Yugoslavya'nın üzerine gelir, içi ağzına kadar bomba doludur ve bombaların herbiri çok korkunç bir yok etme gücüne sahiptir. Bu denklemdeki "çok korkunç"="rek bombayla bir mahalle gider", gibidir. Yugoslavya'nın üzerinde , içi çok korkunç bombalarla dolu B52 ile uçan Pilot, yol yorgunluğu ile direksiyon başında gözlerini yumar ve derin bir uykuya dalar, bu sırada bombaların bırakılma vakti gelmiştir ve uykucu pilot alarmlı saati susturmak için gözlerini bir saniye için açıp bomba bırakma düğmesine basar ve tekrar uykuya dalar. Otomatik pilot onu güvenlice Misouri'deki üssüne geri götürür. Bu arada aşağı düşen bombalar, muhtemelen bir şehri, içindeki insanlarla birlikte yok etmiştir. İşte stratejik bombardıman budur.

Bir de Taktik bombardıman vardır ki, genellikle adı F harfi ile başlayan bilimum küçük savaş uçaklarının kanat altlarına takılan küçük füzelerle, nokta vuruşu yapılarak, sadece hedeflenen bina veya askeri araç yok edilir, etrafta

bulunan sivillere minimum zarar verilmesi gözetilir. İşte Taktik bombardıman da budur. Nato'nun Yugoslavya'da F'leri kullanmasının nedeni de bu taktik bombardımandır. Bazen kullandığı B uçakları ise güdümlü roket taşımak içindir. Yani Topyekün İmha amacını gütmemektedir.









Yani ne diyosun şimdi?

Oyun başlangıcında Almanları seçecek oyuncu aklından çıkarmamalıdır ki, Führer, İngiltere'nin bombalanması operasyonlarında sivil halkın zarar görmesinden zerre kadar endişe duymamaktadır. Yani Almanları oynayacak oyuncu stratejik bombardıman uçaklarını marjinalce kullanıp, günde 100'e yakın hava akını ile İngilizleri doğduklarına pişman etmek zorundadır. Bu hiç de kolay bir görev değildir ama madalyonun diğer yüzü yani İngilizlerin ülkelerini bombalardan korumaları görevi ise neredeyse imkansıza yakındır. İşte oyundaki ilk zorluk ayarı burada yapılmaktadır, Almanca ve kirlice bir oyun mu, İngilizce ve kolayca bir ölüm mü?... Seçim sizin.

Hem Almanlar için hem de İngilizler için görevlerini başarabilmeleri için kullanabilecekleri değişik enstrümanlar oyunda gözardı edilmemiş. İngilizler, pek çok farklı özellikte uçak çeşidine, değişik yeteneklerde, bazıları tarihi üne sahip pilotlara, potansiyel hedeflerin yakınan yerleştirilebilecek anti uçak silahlarına, hava trafiğini Almanlar için İstanbul'dan beter hale getirecek bir sürü hava balonuna ve erken uyarı için sınırlara yerleştirilmiş onlarca radar istasyonlarına sahipler ama yine de imkansız bir amaç için uğraşan zavallı kurbanlık tavuklardan fazla şanslı değiller.

Almanlar, ellerinde dünyanın en büyük hava gücünü ve canavar bombardıman uçaklarını bulunduruyorlar. Fransa'yı, Polonya'yı ve İngiltere adasına karşı sahilinden "nanniiik" yapabilecek kadar yakın olan her yeri işgal edip buralara onlarca hava alanı kurmuşlar.

Geceleri bombardıman düzenleyip İngilizleri uykularında bile rahatsız edecek kadar çok pilotları, uçakları, bombaları, hevesleri, hırsları, dünyayı ele geçirme umutları ve Führerleri var... Ve inanın adamlar hakikatten bu bombalama işini biliyorlar. Oyunu Alman'lar'la oynamak kesinlikle çok daha kolay. Sadece ve daima kazanmaktan zevk alanların tek seçeneği Alman'ları oynamak.

Stratejik Bombardıman? Taktik Bombardıman?

Oyunda herhangi bir tutorial ile karşılaşmadım. Balıklamasına oyuna dalan oyuncu eğer strateji oyunlarından fazla hoşlanmıyorsa, itiraf edeyim, beşinci dakikada oyundan çıkacaktır. Aslında oyun mantığı çook basit ancak detaylara gösterilen özen nedeniyle fazlasıyla karmaşık görünüyor ve bu durum acemileri kolayca korkutacaktır.

Mantık çok basit demiştik. Kısaca, doğru pilotu, doğru uçağa yerleştirip, doğru uçakları da doğru hava alanlarına konuşlandırıp buradan savunma veya saldırı görevlerinin emirlerini vermeniz gerekmektedir. Sonrasını uçaklar kendileri hallediyorlar. Tüm bunları yapabilmeniz için elinizdeki yegane araç ve tek ekran dosya dolabınızdır. İkinci dünya savaşındaki bir karargah havası yaratan bu kağıt dosyalar üzerinde gerekli ayarlamaları yapmalı ve uçaklarla pilotları buluşturmalısınız. Ardından, İngilizleri oynuyorsanız, uçaklarınızı Almanlar saldırdığında, kolayca yetişebilecekleri bir uzaklıktaki hava alanına yerleştirmelisiniz. Bu biraz zor bir karar çünkü hem İngilizlerin uçakları çok kısıtlı hem de hava alanlarının çoğu kısa süre içinde Almanlar tarafından "havadar" alanlara dönüştürülüyor. Dolayısı ile en büyük tavsiyem, oyundaki bütün hava savunma silahlarınız ve balonlarınızı kritik hava alanlarının etrafına yerleştirmenizdir. Hava alanları olmadan şehirleri savunmak mümkün olmayacağından, onları gözünüzden daha fazla korumanız bu zor oyunu İngiliz olarak bitirebilmeniz anahtar stratejidir.

Tavsiye Ediyor Musun Şimdi, Onu Söyle...

Oyun fazlasıyla güzel... En azından strateji severler için. Ancak şundan emin olabilirsiniz ki, Talonsoft'un strateji alanındaki ünü, çerezlik oyunlar yapması ile pekişmedi. Ve Battle of Britain de bir istisna değildir. Zaten oldukça hoş olan grafik sistemi için bile hayvan gibi bir bilgisayara ihtiyacınız olacakken, Talonsoft'un detaylı ve karmaşık oyun motorunu da beraberinde çalıştırabilmek için bir PII en uygun seçim olacaktır. Grafikler konusundaki yorumum abartı değildir. Çook detaylı bir zoom sistemi sayesinde, neredeyse İngiltere'nin uydu haritasından, havada uçuşup savaşan uçakların pilotlarının birbirlerine kokpit camlarından dil çıkarmalarını (heheheh abarttım, tamam!) dahi görnek mümkün.

Şimdi burda ne desem az, bu oyun anlatılır da anlatılır ve yine de bitmez. Siz en iyisi alın gözlerinizle görün bu harika şeyi. Ben temeli verdim size, burdan sonrasını kendiniz de götürüsünüz. Ama uyarmadı demeyin oyun zor ve karmaşık. Dayanabilecekseniz alın. Hadi hoşçakalın. L

Battle of Britain

Genel 9 Puan

Talonsoft • Strateji • 1 CD			
İNCELEYEN	: Cem Şancı		
SİSTEM	: Win. 95/98	HD Alanı	: 70 MB
İŞLEMCİ	: Pentium 133	CD-ROM	: 4Hızlı
RAM	: 32MB	Multiplayer	: Var
3D Hızlandırıcı	: Gerekmiyor		
OYNANABİLİRLİK	★★★★★★★★★☆		
GRAFİK	★★★★★★★★★☆		
ATMOSFER	★★★★★★★★★☆		
SES/MÜZİK	★★★★★★★★☆☆		
Bilgi İçin	: http://www.talonsoft.com		
Level CD	: Verilmedi		

Warzone 2100



Kaderinizi kendi ellerinize almanızın ve o ellerinizle yeni bir dünya kurmanın vakti geldi...



Warzone2100 CD'sinin üzerinde yazan yukarıdaki açıklamayı okuyanların aklından neler geçtiğini tahmin edebiliyorum. "Iyyy! Yine mi? Bu kaçıncı kurtarışım dünyayı be kardeşim..."

EIDOS son bombası WZ2100 için bulduğu bu açıklamalarla beni oldukça şaşırttı. Daha etkileyici ya da daha özgün bir şeyler beklerdim açıkcası EIDOS'dan.

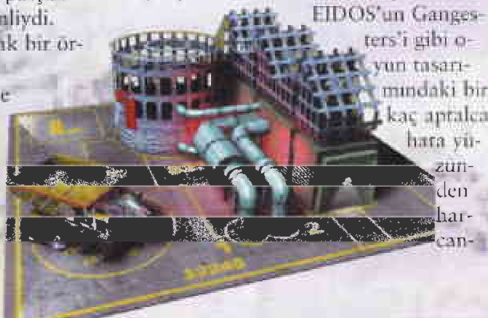
EIDOS'un WARZONE 2100'ünü uzun zamandır bekliyorduk. Oyun için yapılan açıklamalar, kullanıcıya kendi birimlerini tasarlayabilme özgürlüğü tanıyacağı için, sırf bu tür bir özelliği olduğu için aylarca STARS! oynamış biri olan ben, oyununun üzerine atladım. Peki umduğumu bulabildim mi, ya da hayal kırıklığımı yaşadım? Assonra..

Peh! Birim Tasarımıymış!

Milyar dolarlık bilgisayar oyun endüstrisinin beni öldürmek için özel, gizli ve hain bir ittifak içine girdiğinden artık tam anlamıyla emin bulunmuyorum. Önce Alpha Centauri geldi, tamamen özgürce birim tasarımı dedi, önceden belirlenmiş sınırlı sayıda parça ile birbirinden çok farklı olmayan birimler üretebildik. Alpha Centauri de birim dızaynı değil, yine eskisi gibi kullanılan parçaların teknolojik üstünlükleri önemliydi. Şimdi burada bir duralım ve ufak bir örnek verelim.

Vahşi Batıyı gözlerinizi önüne getirin. Bir kovboy ve elinde son teknoloji ürünü pahalı bir tabanca, altı patlar, olsun ve çölde tek başına yürüsün. Sonra dar bir geçitten geçmesi gereksin ve geçidin üzerinde de bir tanecik genç bir kızılderili bulunsun ama usta nişancı olsun. Hiç farkettirmeden, elindeki ilkel çağlardan kalma oku ile, tek bir atışta aşağıda minti minti yürüyen kovboyu alnının ortasından vursa o, son model pahalı tabancalı kovboy ölür mü ölmez mi?

Söylemek istediğim şu, kullanıcıya birim dizaynı olanağı veren oyunlar, bence, henüz yeterince gelişemediler. Dizayn edilen birimlerin başarısı değil, dizaynda kullanılan parçaların teknolojileri hala fazlasıyla ön planda. Örneğin Alpha Centauri'de, düşmanlarım silah veya zırh teknolojilerinde bir adım öne geçtiler mi, birlikleri yenilmez olabiliyordu. Oysa ben belki paraya ve zaman kıyıp eski teknoloji silahlarımdan aynı anda 20 tanesini birden kullanacak, çok seri atış yapan, ateş gücü üstünlüğü olan dev bir tank dizayn ederek düşmanımın uzay çağı silahları ile donanmış züppe birliklerini yerle bir etmeyi planlıyorum. Maalesef oyunlar henüz kullanıcılara bu opsiyonları tanımıyorlar. Sadece, yıllar önce Master Of Orion'da ve MoO2'de bu özelliğe rastlamıştım. Birde, anlattığım konuyu tam anlamıyla karşılamasalar da Imperium Galactica ve Pax Imperia mükemmeliğe çok yaklaşmışlardı. Bu arada Pax Imperia, aynı EIDOS'un Gangesters'i gibi oyun tasarımındaki bir kaç aptalca hata yüzünden harcanmış gerçek bir serveti, bu gün bile onu hatırlayınca üzülürüm.



Peki Baba, Kısa ve Öz Olarak Ne Yani?

WZ2100 de, birim tasarımı açısından diğer oyunlarla aynı kaderi paylaşıyor ama bu onu tabii ki kötü bir oyun yapmıyor. Oyun daha konusundan, videolarından ve başlangıç anından itibaren oyuncuyu sarıp sarmalayıp ekran başına oturtuyor.

2100 tarihinde insanlık korkunç bir nükleer savaştan çıkmıştır, dünyadan geriye kalanlar üzerinde insanlar iki kutba ayrılmıştır. Tahmin edeceğiniz gibi bu gruplardan iyi olanını yöneten siz, kötülerle savaşmak üzere yola çıkarsınız. Ama bu basit senaryoyu çok güzel demolarla ve ara videolarla verdiği için WZ2100'ün konusu oyuncunun ilgisini çekmeyi başarıyor.

Oyunun en önemli ve diğer RTS'lardan ayrılan özelliği, birimlerin tecrübe kazanmaları. Birimler savaştıkça ve sağ kaldıkça üzerlerinde rütbelerini belirten işaretler beliriyor ve işin güzel yanı bütün birlikleriniz ve hatta binalarınız oyun boyunca sizinle birlikte diğer görevlere geçiyorlar üstelik aldıkları hasarlarla birlikte. İşte bu özellik, görevlerde son saniyeye kadar heyecanı yüksek tutuyor. Tüm görevler boyunca da, düşman üzerine gönderdiğiniz tecrübeli birlikler, "gitsin olsun ne var, yenisini yaparım!" mantığından uzak durmanızı sağlıyor. Hatta pek çok zor görevde, rütbeli birliklerinizin önünden, düşman savunmasını yumuşatması için yeni üretilen çömezleri göndermek gibi bir taktik uygulamak gerekiyor.

Peki bu kadar önem verilen rütbeler ne işe yarıyor ki? diyenlere cevabım, "oyunu kazanmaya" olacaktır. Tecrübeli birlikler işlerini daha iyi yapıyor, daha isabetli ateş ediyor, daha çabuk hareket ediyorlar. Dolayısıyla, deneyimli birliklerinizi olabildiğince korumaya çalışmanızı tavsiye ederim.







Savaş Alanı Nasıl Baba?

WZ2100'deki güzel bir özellik de, savaş alanının 3 boyutlu olması. Biliyorum bu ilk defa olan bir şey değil ama, burada çok güzel kullanılmış. Bu nimetten faydalanmak isteyenler 3D kartına sahip olmak zorundalar. Ayrıca, birimlerin nişan ve ateş modellemeleri de, şimdiye kadar görmediğim kadar iyi. Makineli tüfek ateşleri en sonunda makineli tüfek ateşine benziyor. Ve açılan her ateş isabetli olmayabiliyor. Birlikler tecrübe kazandıkça isabet oranları da artıyor. Havan mermileri, tepe üstlerini aşıp düşmanı vuruyor ama topçu ile hedef arasında bir göz teması sağlandığında bu atışlar daha isabetli olabiliyor. Yani kısacası savaş alanı, savaş alanına benziyor koçum... Ama eksikleri de yok değil. Binaların boyutları, birimlere göre biraz orantısız, küçük, olmuş. Ayrıca küçük bir makinalı ile bir binanın havaya uçuruldugu görülmüş şey midir? Bu da Warzone2100'ün eksik yanlarından biri olarak eksiler hanesine not ediliyor.





Görevler Baba, Görevler Nasıl?

Burada da bir durup WZ2100'ü ve dolayısı ile yapımcısı Pumpkin Studios'u kutlamak gerekiyor. Nihayet bir RTS'de canınız pahasına kurup geliştirdiğiniz bir üssü, görev bitti diye terk etmeniz gerekmiyor. Bir kampanya boyunca, kurduğunuz ilk kamptan itibaren her görevde harita biraz daha genişliyor ve ana kampınızdan yola çıkarak haritanın bu yeni bölümlerindeki fırlamaları temizleyip üssünüze geri dönüyorsunuz. Bazen da, üsten uzak da bir yere indirme yapmanız gerekiyor ki bu görevler evlere şenlik. Hava taşıma aracınız görev başında üsse inip 10 taneye kadar birliği alıp indirme bölgesine bırakıyor ama bu sırada üsle olan bağlantınız kopmuyor, menüden seçim yaparak yeni birlikler inşa edebiliyor hatta araştırmalar bile yapabiliyorsunuz. Bu uzak görevler genellikle zamanla kısıtlı olduğundan, indirme bölgesine bir Builder indirmek sadece Landing Zone'u koruyan defansif kuleler inşa etmek açısından yararlı olabiliyor. Eğer görev size birden fazla indirme imkanı sağlıyorsa, ekranın sol üst köşesinde yer alan menü ile indirme aracını seçerek, içine kamptaki başka birliklerinizi yükleyebiliyor ve kargo aracınızı indirme bölgesine çağırabiliyorsunuz, yaklaşık iki dakika içinde kargo aracınız yeni birlikleri görev yerlerine bırakıp tekrar ana üsse geri dönüyor. İşte bu görev çeşidi ve oyun özellikleri oyunda heyecanı daima yüksek tutuyor.

Dizayn olayından Bahsetsene Baba

Dediğim gibi birlik dizaynı konusunda, WZ2100'de diğer hayal kırıklıklarından daha farklı diil ama aşırı detay ve derin strateji ile uğraşmak yerine aksiyona balıklama dalmak isteyenler için ideal sayılabilecek bir sisteme sahip.

Yönettiğiniz birlikler düşman üslerini yok ettikçe yeni teknolojilere sahip oluyorlar. Bu teknolojiler yardımı ile üretilen değişik silahlar, şasiler, motor ve ekipman sistemleri birbirleri ile birleştirilerek, ortaya değişik birimler çıkarmak mümkün olabiliyor ama genellikle her teknolojinin optimal kullanılacağı belli bir konfigürasyon olduğu için birim dizaynı sistemini çok da beğendiğimi söyleyemem. Yani, havan topunu bulduğunuz zaman bunu en etkili kullanabileceğiniz kara taşıtı ancak yarım paletler oluyor. Ama şehir içinde çarpışırken de, yarım paletlerin defans gücünüden feragat edip, caddelerde rahat hareket etmek için tekerlek kullanıyorsunuz. Kısacası aslında her şey önceden planlanmış. Programacılar burda o, şurda bu kullanılacak diye herşeyi hesap edip sadece bu ihtimallere izin verecek bir dizayn sistemi yaratmışlar. Oysa ben, "When Two World War" isimli o eski oyunda olduğu gibi hem karada hem havada, hem suda hem uzayda giden üstelik kaya gibi sağlam ve savaş gemisi kadar güçlü bir birim dizayn etmek istediğimde WZ2100 bana ekrandan, şimdi burda teleffuz edemiyeceğim bir küfür savurdu... Aman diyim.

Demem O Ki

Lara'dan aldığı gazla son hız yoluna devam eden EIDOS, kısa sürede pek çok yazılım grubunu bünyesine katarak Tomb Raider kadar orjinal oyunlarla, oyun severleri mutlu etmeye devam ediyor. Commandos'un taklitlerinin haberlerini beklediğimiz şu günlerde, EIDOS rakiplerinden daha hızlı davranarak, taklidi yapılacak bir oyun daha çıkardı piyasaya. Gerçi bu günlerde RTS'nin orjinal mi yoksa Dune 2 taklidi mi olduğu çok sıkı tartışılır ama en azından RTS bombardımanı içinde göze çarpan kaliteli ve farklı bir yapım olan WZ2100 eminim hakettiği beğeniyi kazanacaktır. L

Genel **8** Puan

Warzone 2100

Eidos • RTS • 1 CD

İNCELEYEN	: Cem Şancı		
SİSTEM	: Win 95	HD Alanı	: 150 MB
İŞLEMCİ	: Pentium 166	CD-ROM	: 4Hızlı
RAM	: 16MB	Multiplayer	: Var
3D Hızlandırıcı	: Direct 3D, Glide		
OYNANABİLİRLİK	: ★★★★★★★★★☆		
GRAFİK	: ★★★★★★★★☆☆		
ATMOSFER	: ★★★★★★★★☆☆		
SES/MÜZİK	: ★★★★★★★★☆☆		
Bilgi İçin	: http://www.eidosinteractive.com		
Level CD	: Mart 99		

North vs. South



Sid Meier'in Gettysburg'undan beri piyasaya düşen son iki Amerikan sivil savaş stratejisinden biri ile karşı karşıyayız dostlar. Bir kaç haftada bitecek sanılan ve insanların başlangıçta sadece macera yaşamak için gönüllü katıldığı bir savaşın öyküsü bu...

North vs South (NvsS), amerikan iç savaşı sırasındaki batı cephesinde meydana gelen on kadar savaşı konu alan bir strateji oyunu. Interactive Magic'in önceki Great Battles serisinin bir devamı olan oyun ne yazık ki oyun içinde saç baş yoldurtubilen bazı yanlış dizaynlar yüzünden hakettiği yeri bulamayacak gibi görünüyor.

Şimdi ne ki bu?

NvsS sıkı ve etkileyici bir video şovu ile başlıyor. Aslında mükemmel değil ama çok etkileyici olduğu kesin. Ardından kısa bir savaş veya uzun bir kampanya mı oynamak istediğinizi seçip oyuna dalıyorsunuz... Burda sorunlar başlıyor. Great Battles serisi sitemine yabancı olanlar (benim gibi) muhtemelen biraz zorluk çekeceklerdir. Bu oyunda ilginç olan, sisteme yabancı olmasanız da, ordunuzu bu sistemle yönetmenizin bir hayli zor olmasıdır. Birliklerini tam olarak istediğiniz yöne çeviremiyor, istediğiniz yerde konuşlandıramıyor , kısaca istediğiniz gibi oynayamıyorsunuz. Bir örnek:

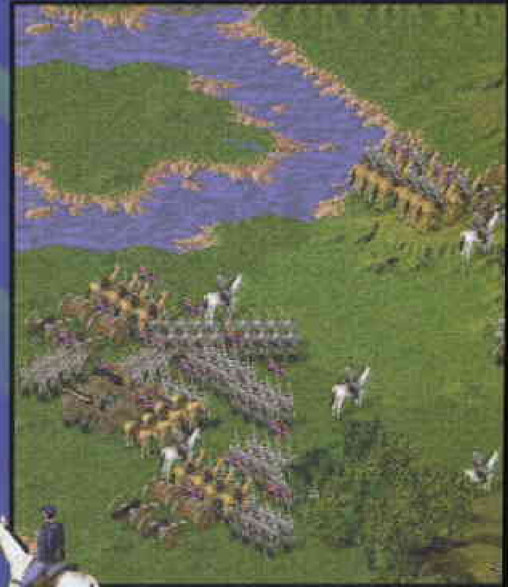
Bu da Savaş mı Yani?

Önemli bir köprünün başını tutan güneyli hoppalar, karşıya geçmeye çalışan birliklerimi darmadağan ediyorlardı. Hem köprünün hem de nehrin üzeri kokuşmaya başlamış mavi üniformalı cesetlerle dolmuştu. Doğru bir atakla köprüyü ele geçirmeliydim. Önce bir hayli uğraşarak bir top getirebildim köprü yakınına, sonra çarpışmaya katacağım birliği köprünün biraz ilerisine konuşlandırdım. Top bir kaç el yumuşatma atışı yaptıktan sonra, adamları, köprünün benden yana olan ayağına ilerlettim, böylece oradan, güneylilere ağır bir tüfek ateşi açabilecektim (benimkiler bir hayli kalabalıktı.) Ancak, gelin görün ki, sadece bir adım genişliğindeki köprünün diğer ucu adamlarım için ateş menzilinin dışındaydı. Bu olay gördüğüm en komik şeyler listesinde bir anda üst sıralara tırmandı. Şöyle anlatmaya çalışayım, adamlarımı bir kare daha ilerlettim mi, düşmanla aralarında başka bir kare kalmıyordu ve göğüs göğüse savaş başlayacaktı. Üstelik benimkiler üzerlerine koşarken onlara ateş etmek için fırsat da verecektim ama oyunun motoru bir türlü ateş etmeme izin vermedi. Sonunda toplarla vura vura morallerini bozarak kaçmalarını sağladım da köprüyü alabildim ama bu iş bana savaş alanından kaçan iki koca birliğe ve yerde yatan iki çöp kamyonu dolusu cesete mal oldu...

Yani Nasıl?

Oyun aslında ilginç.. Şimdi hakkını yemeyelim durup dururken ama kontrolleri çok iyi kavramak ve motorun saçmaladığı bazı yerlerde de, yukarıda anlattığım gibi mantıklı başka bir çözüm bulmak gerekiyor. Grafikler hoş, detaylı ve ilgi çekici. Yeterince zoom yaptığınızda adamlarınızın yüz ifadelerini dahi gördüğünüzü sanabiliyorsunuz.(ama göremiyorsunuz haliylen...) Tüfek ateşlerinde düşmanın üzerine inen saçmaları seyretmek kadar zevkli birşey olmadığı gibi, hayvan gibi büyük ve kalabalık bir birliğiniz ateş ettikten sonra düşman askerlerinin bir tanesinin bile yere düşmemesi kadar da gıcık başka bir şey yok ama, onu da söyliyim hemen. Bu sık sık olmasa da olduğu zaman da bir hayli sinir bozabiliyor.





Şu Atlı Züppeler Kim?

Oyun komutanlar vasıtası ile oynanıyor. Her komutanın rütbesine ve yeteneklerine göre, her turda belirli bir emir verme sayısı var. Bu emir sayısını dolduruna kadar sağa sola emirler yağdırabiliyor ve tabii komutanlarının sözlerini dinleyebilecek dinç ve sağlıklı askerler kalmışsa cephede hemen koşuyorlar komutanlarının dediği yere. Bu atlı artistlerin bir de etki menzili var ki, ancak menzilleri içindeki kuvvetlere emir verebiliyorlar, menzil dışındakiler ise, "nasıl olsa komutan yok" diyip nöbette uyuyorlar ya da düşmanı görünce "hadi baba eyvallah, ben gittim!" diyorlar. Dolayısı ile komutanları cephe-



den çok uzakta tutmak akıl karı değil. Her zaman, kaçan askerlere Rally komutu verebilecek bir komutanın çevrede bulunması o birliğin bütün oyun boyunca kaybedilmesinin önüne geçecektir.







Grafikler, Harita, Ses Falan Nedir ?

Oyun grafik olarak fena değil, zoom yaptıkça birlikler daha da netleşiyor, harita fena çizilmemiş, bazen yön karıştırma sorunu yaşansa da, 360 derece döndürülebilen harita, ağaçların altında saklı kalmış birlikleri ortaya çıkarmak yeterli oluyor. Ölen askerler, aynı gerçek savaştaki gibi toprağın üzerinde kalıyor ve bir müddet sonra siz de savaşın ne demek olduğunu anlayabiliyorsunuz. Tahminimce yerdeki o cesetler birliklerin de moralini bozuyor, çünkü kendi adamlarının cesetleri üzerinde bir kareye gelen birlikler orada savaşmaya başladı mı çoğunlukla, moralmen çöküp kaçmaya başlıyorlar. Yani önemli bir atak yapmadan önce bu ayrıntıyı da hatırlamakta fayda var.

Sesler fena değil, flütle çalınan amerikan marşları sizi sivil savaş filmlerine götürüyor. Hatta bunlardan birini kaç gündür ıslıkla çalıp duruyorum. O derece etkilenebiliyorsunuz yani müzikten. Ses efektleri de bir hayli doyurucu. Her birlik için ayrı, her hareket için ayrı ses efektleri var ve bunlar insanı oyundan soğutacak şeyler değil.

Atmosfer Basıncı Ne?

Oyunun, insanı kendisine çeken bir büyüsü olduğunu kabul etmeliyim. Bu belki benim stratejilere olan merakım, belki Amerikan Sivil Savaşına karşı ilgim veya oyundaki küçük marşları ıslıkla öttürmeyi seviyor olmamdandır, bilmiyorum ama hırs yapıp güneylilerin üzerine yürüttü beni oyun. Bu sıralar bir de Talonsoft'un Battleground serisindeki 9. oyunu Chickamauga var aynı konuyu işleyen. Biraz daha kompleks ve zor olduğunu duyduğum Battleground'u da denemek için yanıp tutuşan merakım belki de North vs South'u yarım bırakmama neden olacak ama bu, oyunun itici bir atmosferi olduğunu göstermez. Talonsoft'un Chickamuaga için, piyasadaki iki ünlü stratejist programcıyı kendisine transfer ettiğini söylemem belki merakınızı hareketlendirir.

North vs South için son bir yorum yapmamak için yazıyı olabildiğince uzatmaya çalışmamdan da bazılarının anlamış olabileceği üzerine, bu oyunu da harcanmışlar listeme ekliyorum. Harcanmış oyunlar, pek çok harika özelliği olduğu halde, bir iki mide bulandırıcı hatası yüzünden oynanabilirliği



çook düşen oyunlardır. İşte North vs South'da, yazının başında dayanamayıp saydığım ufak ama ciddi hataları yüzünden harcanmış oyunlar listesine girdi. Yine de oyuncular şunu unutmamalıdır ki, harcanmış her oyun, oynanmaması gereken oyun değildir. Yani hala oyunu alabilir ama saydığımız hataları kabul ederek, görmezden gelmeye çalışarak oynayıp, oyunun güzel yanlarından zevk alabilirsiniz. En azından North vs South sizlere bunu verebilecektir. Grafikleri güzel, sesleri güzel, konusu güzel, atmosferi iyi, eh bi de strateji severseniz daha iyisi Şam'da kayısı ama bence strateji sevmiyorsanız muhtemelen hep böyle oyunlarla karşılaştığınız için sevmiyorsunuzdur, bundan da uzak durun, gidin Jagged Alliance2 veya StarWars Rebellion oynayın (bence yanlış tavsiye. Heroes 3'ten şaşmayın derim ben- BLX) L

North vs. South



I-Magic	Strateji • 1 CD		
İNCELEYEN	: Cem Şancı		
SİSTEM	: Win 95	HD Alanı	: 150 MB
İŞLEMCİ	: Pentium 166	CD-ROM	4Hızlı
RAM	: 16MB	Multiplayer	Var
3D Hızlandırıcı	: Gerekmiyor		
OYNANABİLİRLİK	: ★★★★★★☆☆☆☆		
GRAFİK	: ★★★★★★★★☆☆		
ATMOSFER	: ★★★★★★★☆☆☆		
SES/MÜZİK	: ★★★★★★★☆☆☆		
Bilgi İçin	:		
Level CD	: Verilmedi		

LEVEL Hit

Falcon 4.0

4 yıllık bekleyişten sonra, gelmiş geçmiş en iy simulasyon karşımızda...

KONTROLLER

Uçağın burnunu aşağı	↑
Uçağın burnu yukarı	↓
Sol	←
Sağ	→
Radar imleçi yukarı	Ctrl-↑
Radar imleçi aşağı	Ctrl-↓
Radar imleçi sola	Ctrl-←
Radar imleçi sağa	Ctrl-→
Yukarı bakış	Alt-↑
Aşağı bakış	Alt-↓
Sola bakış	Alt-←
Sağa bakış	Alt-→
Zoom In	Alt-F7
Zoom Out	Alt-F8
Hedef belirleme	Ctrl-Z
Radarı tekrar çalıştırma	Ctrl-X
Arkaya doğru bakmak	Alt-[
Yukarı doğru bakmak	Alt-]
Önceki hedefe kitler	Ctrl-F1
En yakındaki hedefe kitler	Ctrl-F2
Sonraki hedefe kitler	Ctrl-F3

Şubat ayından bu yana canlanan oyun piyasasında her oyun türünün en az bir mükemmel denebilecek örneği piyasaya çıkmışken, zaten az üretilen türlerden olan simulasyon türünden de bir örnek geldi. Falcon 4.0 simulasyon severler tarafından yapılan yüzlerce spekülasyondan ve çıkış tarihinin defalarca ertelenmesinden sonra sıkıntı ile beklenen bir oyun olmuştu. Ama beklenildiğine değdi ve MicroProse inişe geçtiği oyun piyasasında mükemmel bir atak yaparak Falcon 4.0 ile ününü pekiştirdi. Falcon 3.0'ın piyasaya çıkmasından bu yana geçen 7 yılda belki de piyasaya damgasını vuracak bu denli başarılı bir simülasyon çıkmamıştı.



1998 yılında Falcon 4.0, en az onun kadar başarılı olacağı yönünde lanse edilen Jane's F-15'e onunla piyasaya aynı zamanda çıkmasının hata olduğunu gösterdi.

Şimdi direkt oyunun yapısına geçiyorum. Oyundaki grafik yapısı daha önce hiçbir simulasyon oyununda görülmemiş sağlamlıkta. Falcon serisinin tüm başarısı diğer hiçbir oyunda bulunamayan gerçekçilik öğesiydi. Ama yeni grafik motorunun grafik ayrıntısı doğal olarak maximum olduğundan sistem özellikleri de abartılı olmuş.

Falcon 4.0'de bu unsur oyunun ana öğesi. Grafik yapısından tutun görev haritalarına kadar herşey aslına uygun yaratılmış. Tabii oyun bu özelliği sayesinde inanılmaz bir atmosfer yaratıyor ve kendini oynanabilir kılıyor. Oyundaki uçaklar, silahlar, haritalar son derece ayrıntılı. O kadar ki ilk oyunu açtığınızda foton telepatisi öğrenmeye çalışıyormuşsunuz gibi hissedebilirsiniz.

Oyundaki radar özelliği tamamen gerçeğine uygun olarak tasarlanmış. Tabii buna bağlı olarak yön,hedefler arası mesafe,silahların menzilleri de gerçeğine uygun tasarlanmış. Oyunu oynayabilmek için kullanma kılavuzunu yalayıp yutmalı veya oyunu oynamaya başlamadan tüm özellikleri anlamalısınız. Çünkü oyunun her türlü özelliği o kadar derin tasarlanmış ki isteseniz de istemeseniz de oyunu hakkıyla oynayabilmek için öğrenmelisiniz. Oyundaki aksiyona alışmak oyunun terimsel ve yardımcı ama bilinmesi gerekli özelliklerini öğrenmekten çok daha kolay. Tercihen 8-12 tuşlu bir Joystick ile oyunu rahatlıkla görürebilirsiniz.



Oyunun menüleri gayet açık. MicroProse, oyuncuyu zorluktan dolayı oyundan soğumasını engellemek için, Realism başlığı altında oyundaki çeşitli özellikleri açıp kapayabilmenizi sağlamış. Bu yolla benzininizin bitmemesi ve vurulamamanız gibi çeşitli özellikleri sizin ayarlamanız için sunmuş. Bu ayarlamaları abartılı şekilde düşürürseniz oyun simulasyon türünden çıkıp Arcade yapısına dönüyor. Tabii bu şekilde oynamak kolay oluyor ancak oyunun esas özelliği olan gerçekçilik unsurunu yokediyor. Oyuna istediğiniz görevden başlayabiliyor, görevler içindeki haritaların istediğiniz bölümünde uçmaya başlayabiliyorsunuz. Briefing bölümü diğer oyunların aksine çok detaylı hazırlanmış. Hedeflerinizin açık koordinatlarını, fotoğraflarını bu bölüm içinde bulabilirsiniz. Görevde başarılı olmanız için bu bölümü anlamak çok önemli çünkü oyundaki menziller gerçek boyutlarda. Dolayısıyla hedefin yerini dolanarak bulmaya çalışmanız moronluk olur. Briefing'te verilen koordinatları dikkate alıp radarlarınız yardımıyla hedefinizi bulup yok edebilirsiniz.

Microprose'un oyunu alanlara oyunu öğrenebilmesi için verdiği kitapçık! Tam 580 sayfa. Bu kitapçıkta oyunun Keyboard konfigrasyonu, ki tüm klavye kullanılıyor, ve oyunda lazım olan tüm terimler açıklanmış. Buna ek olarak oyun

kılavuzunun 40 sayfalık Cadet's Guide adlı diğer bir bölümünde ise uçağı nasıl kontrol edeceğiniz, savaş sırasında hedeflerinize uçağınızın hangi özelliklerini kullanarak nasıl saldıracağınız açıklanmış. Eğer bu kitapçığı bir şekilde oyunla birlikte alan olursa kitapçığı incelemeden oyuna başlamamalarını tavsiye ederim çünkü oyunu oynayabilmeniz için anlamanız gerekenlerin hepsi burada anlatılmış. Zaten anlamadan oynayamayacağınıza göre bu kitap olmadan 2 saatte tüm oyunu kavrıyorsanız kitap ile de yarım saatte rahatlıkla ikonları kullanmayı öğrenirsiniz. Falcon 4.0 öğrenme bahis olduğunda gördüğüm en zor oyun. MicroProse'un bu kadar ayrıntılı ve alışması saatler alan bir oyunu neye güvenerek yaptı bilmiyorum ama iyi yapmış. Türk Hava Kuvvetleri'ndeki elemanlar evlerinde bol bol antreman yapabilirler.

Bu düğme ne işe yarıyor acaba?!?

MicroProse, oyunun tüm ayrıntıları o kadar iyi işlemiş ki yaklaşık 15 uçakta kullanabileceğiniz onlarca değişik özellikte silahlar var. Uçak ayarları sizin oynadığınız bölüme göre ayarlı oluyor ancak siz illa kurcalıyayım filomun armasını falan ayarlıyayım kendimce karizma yaratayım diyorsanız tüm bu ayarlar hizmetinizde. Oyuna başlamadan oyun kontrolü ile ilgili veya diğer herhangi bir özelliği ayarlayabiliyorsunuz. Bu tüm unsurların oyuncu tarafından ayarlanabilmesi oyunu daha zevkli kılıyor. Bu yolla zaten oldukça üstün olan atmosfer öğesini kendi zevkinize göre yönlendirebiliyorsunuz. Bu arada atmosfer olayına değinmişken, eğer brifingleri dikkatle inceler ve anlarsanız, takım arkadaşlarınızla ve onların kendi aralarındaki konuşmalarda olsun ister kararkahla olan konuşmalarda olsun alacağınız bilgiler sizi savaşın içinde hissettiriyor çünkü adamların ses tonları durumlarını ve olayın ciddiyetini çok iyi yansıtıyor. Belki de oyun için söylenebilecek tek kötü unsur karışık olması. Öyle ki klavyenin neredeyse tüm tuşlarını kullanıyorsunuz. Bu tuşları istediğiniz gibi ayarlayabilirsiniz, tabii bu oyunun çok ayrıntılı olmasının getirdiği bir sorun.

Bu sorunu en iyi kendi Keyboard konfigürasyonunuzu yaparak atlatabilirsiniz.

Microprose'un Falcon 4.0 için yaptığı sitesinde oyun için yeni harita ve görevler mevcut isterseniz bunları Download edebilirsiniz.

Sıcak savaş

Tüm ayarları yaptınız, Briefing'den ne yapacağınızı öğrendiniz sıra uçmaya ve avlanmaya geldi. Her simulasyon oyununda olduğu gibi bu oyunda da iyi bir Joystick'e ihtiyacınız var. Oyunda kameraları iyi kullanmanız gerekiyor. Aynı zamanda radyo iletişiminden ve kanat güçlerinden yeteri kadar faydalanmıyorsanız başarısızlığa hazırlanın. Oyunda radyo iletişimi, bu unsurun savaşta da önemli olduğunu vurgularcasına öne çıkarılmış. Siz tam savaşın en sıcak anında düşmanla boğuşurken ekibinizden bir eleman "Bilmem ne koordinatlarına gel burada höbödö durumu var" diyor. Bu da gerginliğinizi daha çok artıran bir unsur oluyor. Tabii bu olayı sizde uygulayıp diğer arkadaşlarınızın ölmelerine sebep olabiliyorsunuz. Onlar şanslıysa ve siz doğru mesajı vermişseniz size yardıma gelebiliyorlar. Bu dediğim radyo iletişim olayı takım savaşlarında oluyor ve doğal olarak gerçekçiliği de hayli artırıyor.

Bireysel senaryolarda savaşmıyorsanız, diğer senaryolarda siz havada kapışırken yer ve denizde de savaş vuku buluyor. Yani siz hava da düşmanlarınızı yok edip etrafa bakınırken birden patlarsanız bilin ki bir SAM füzesi veya tank tarafından yok edilmişsinizdir.

Falcon 4.0'deki düşman AI'leri sizi kusturacak kadar ileri düzeyde. Şöyle ki savaş sırasında karşınıza üç tane Mig-15 çıktı ve sizinde F-16'nız var. Uçağınızın hızına güvenip, üçün birini harcar ve kaçarım sonrada kanat adamlarımdan yardım isterim diye düşündünüz. Ama yanıldınız. O üç uçaktan birini yokederken radarınızda olan diğer iki uçaktan biri ortada yoktu ve siz denizi arkanıza alıp dağlık bölgeye doğru kaçarken dağın arkasına saklanıp radardan kaçan uyanık Mig-15 ummadığınız anda önünüze çıkıp sizi yoketti. Bu size Top-Gun veya onun gibi başka bir dangalak filmden alınmış bir sahne gibi gelebilir ama bu olay benim başıma gelmiş gerçek bir olaydır. Ben hala düşmanların bana oynadığı bu oyunun dumur halini üzerimden atamamışken sizi de şiddetle uyarırım düşmanları hafife almayın çünkü bu oyunda diğer oyunlardaki klasik numaralar işe yaramıyor. Oyunda bulunan kameralar gerçekten çok iyi yerleştirilmiş. Manzara seyretmek istediğinizde hemen dış kameralara geçin. En yüksek grafik kalitesinde oynuyorsanız görüntüler gerçekten inanılmaz oluyor.

Tabii bu muhteşem grafikleri görmenin faturası da biraz tuzlu;PII 400,128 MB RAM, okkalı bir 3D hızlandırıcı. Bu sistem oyunun maximum performansı için.



Sonuç

Falcon 4.0 son yıllarda çıkmış en iyi simulasyon oyunu. Gerek teknik gerekse içerik bakımından son derece sağlam bir oyun. MicroProse'un oyun severleri 4 yıl süründürmesinin nedeni bu oyunu tam performans ile oynayınca açıkça görülüyor. Oyun ne kadar öğrenmesi ve alışması zor olursa olsun kendini öyle yada böyle beğendiriyor. Oyun ilk başlandığında becerilemeyecekmiş hissi uyandırıyor. Sakın buna aldanmayın ve heryeri kurcalayın. Klavye konfrigasyonunu siz ayarlayın çünkü klavye örtüsünü ne yazmak ne de öğrenmek olası değil. Ancak kendiniz yaparsanız aklınızda kalır.

Falcon 4.0 sadece simulasyon severleri değil klasik Arcade severleri de tatmin edecek bir oyun. Oynanabilirlik seviyesinin artışı bazında gerçekçilikte azalıyor. Bunu dikkate alarak ayarları gerçekleştirirseniz oyundan daha fazla zevk alırsınız. Oyundaki ufak tefek hatalar ise MicroProse'un son çıkardığı patch ile düzeltildi. Bu patchi www.falcon4.com'dan download edebilirsiniz.

Son olarak bu oyunu kesinlikle almanızı tavsiye ederim. Simulasyondan nefret eden biri bile olsanız, oyun dünyasının ne kadar geliştiğini ve yakın zaman sonra nelere kadir olacağını görebilmek adına mükemmel bir örnek. L

Falcon 4.0

Genel 9 Puan

MicroProse • Simulasyon • 1 CD			
İNCELEYEN	: Anakin		
SİSTEM	: Win 95/98	HD Alanı	: 300 MB
İŞLEMCİ	: P II 266	CD-ROM	: 4Hızlı
RAM	: 32MB	Multiplayer	: Var
3D Hızlandırıcı	: Glide, Direct 3D, Open GL		
OYNANABİLİRLİK	★★★★★★★★☆☆		
GRAFİK	★★★★★★★★★☆		
ATMOSFER	★★★★★★★★★☆		
SES/MÜZİK	★★★★★★★★☆☆		
Bilgi İçin	:		
Level CD	: Şubat 98		

Rollcage

Wipeout'un yapımcıları, hıza susayanlar için çok iyi bir oyun yapış. Umarız mideniz sağlamdır.



Araba sahibi olmak, her gencin rüyasında yatan bir istektir. Hep araba hayalleri kurar, yoldan geçen arabaları hayranlıkla seyrederiz. (Tabi güzel olanları) Arabayı o kadar cezbedici yapan en önemli özellik: Arabanın çok hızlı gidebilen bir araç olmasıdır. Bu hız tutkunluğu yeni bir spor dalını da beraberinde getirdi.

Araba yarışları, çok uzun yıllardan beri büyük rağbet gören çok zevkli ama bir o kadar da tehlikeli bir spor dalıdır. Her spor dalında olduğu gibi kendine ait seyircileri ve tutkunları mevcut.

Gerçek yaşamda olurda, sanalında olmaz mı?



Bilgisayar oyunu yapımcıları, araba yarışlarına olan bu ilgiyi kendi yarattıkları yarış oyunlarına da çekmeyi hedeflediler. Araba yarışı oyunlarında gelişen teknoloji sayesinde insanlar artık kendilerini arabanın içindeymiş gibi hissediyor. Araba yarışı oyunları, arabası olmayan insanların araba tutkularını, arabası olup da hız yapma imkanı olmayan insanların da hız tutkularını gideriyor. İşte bu yüzden bilgisayar oyunları piyasasında araba yarışı tarzı oyunlara bolca rastlıyoruz.

İki değişik tarzda araba yarışı oyunu piyasayı ele geçirmiş durumda. Bunlardan ilki gelecekte geçen yarış oyunları. ikincisi ise gerçek zamana uygun dizayn edilmiş yarış oyunları. Her ikisinin kendine ait beğeni kitlesi oluşmuş durumda.

Gelecekte geçen araba yarışı oyunlarının daha hızlı ve daha fantastik olması, gerçek zamanda geçen yarış oyunlarının da daha gerçekçi olması araba tutkunlarını bu oyunlara kilitlemeye yeterli oluyor. Son 6 aydır piyasaya, gelecekte geçen yarış oyunları yağmur gibi yağıyor. Bunun nedeni: Bu tarz yarış oyunlarının daha çok rağbet görmesinden kaynaklanıyor. Son 6 ay içerisinde 10'a yakın fantastik yarış oyunu piyasaya sürüldü. Kimileri vasatın üstüne çıkamadı, kimileri ise çok güzel ve yenilikçi fikirlerle odamıza girdiler. Psygnosis firması da oldukça deneyimli olduğu yarış oyunlarındaki son bombasını da piyasaya sürdü. (Dünyada bu türün öncüsü olarak kabul edilen Wiperout'u piyasaya çıkarmışlardı). Yeni çıkardığı oyunun adı Rollcage idi. Geçen ayki Extreme G2 yazımın sonunda sizlere Rollcage'i tavsiye etmiştim. Allah'tan Rollcage yüzümü kara çıkarmayıp, alınabilecek bir oyun olduğunu kanıtladı.

Rollcage'in çalışmak için istediği minimum sisteme gelince: Pentium 166, 32 MB Ram ve 4x CDRom yeterli olabiliyor. Ancak oyun tamamiyle 3D Hardware desteğiyle geldiğinden Voodoo'suz yada TNT'siz bir konfigürasyona sahipseniz kesinlikle bu oyunu almayın. Ama eğer ekranda kare saymak veya tencere kapağı yarıştırmayı seviyorsanız, sizin bileceğiniz iş.

Zaten yarış oyunu severlerin çoğunun yüksek konfigürasyonda bir sistemi vardır diye düşünüyorum.

Not: Ultra TNT2'ler siz bu yazıyı okurken muhtemelen piyasaya çıkmış olacak. Eğer imkanınız varsa mutlaka alın. Voodoo3 sux TNT2 rullazz.

Rollcage'in, gelecekte geçen yarış oyunlardaki furyanın son örneği olduğunu düşünüyorum. Aldığım duyumlara göre birkaç ay piyasaya araba yarışı çıkmayacak. (gelecekte geçen) Ama hiç belli olmaz, bu programcılar birşeyler düşünüyordur mutlaka :)

Rollcage'in menüleri Playstation oyunlarındaki menülere benziyor. Bol renkli ve karmaşık olmayan basit bir ara birim. Rollcage'in getirdiği yenilik ise, arabamızı 360 derece sürebiliyoruz. Yolun üstünden veya yanından rahatça gidebiliyoruz. Tünellerde veya kapalı alanlarda tavandan rakiplerimizi rahatça geçebiliyoruz. Rakiplerimizi geçme konusunda cidden çok yardımcı oluyor bizlere bu özellik. İlk başlarda insana biraz acaip gelse de ve alışması zor olsa da zamanla alışıyorsunuz. Arabaya herhangi bir kaza durumunda yani viraja çarpma gibi durumlarda herhangi bir hasar gelmiyor.

Rollcage diğer yarış oyunlarına göre farklı olan 8 tip silah çeşidiyle mevcut. Bunlar arasında hızlandırma, kalkan, ve değişik tip roketler var. Birçok yarış oyununda (Dethcarz, Powerslide gibi yani) silahlar oyuna pek fazla etkide bulunmuyordu. Yani adamı yoldan çıkarmak veya arabasını patlatmak hiçte kolay değildi. İnanın şunu söyleyeyim, Rollcage'deki roketlerden birini yemediyseniz daha bu tür oyunlarla tanışmamışsınız demektir. Bu oyundaki silahlar cidden adamın feleğini şaşırtabiliyor, onun için çok dikkatli olun. Kendinizi her an bir kurt deliğinde bulabilirsiniz.













(Kurt deliği = Haha Oyunu alanlar bilirler. Bir çeşit tuzak)

Oyunda seçebileceğiniz 6 değişik araba çeşidi bulunuyor. Bununla beraber 20 tane değişik pist var.

6 değişik araba seçilebilir. Sürücülerin ülkeleri: İtalya, İngiltere, Japonya, Amerika, Fransa ve Almanya olarak seçilmiş. (Nerde uleynnn Türkiye??)

Her sürücünün kendine göre değişik karakteristik özellikleri var.

6 arabayı da birbirinden ayıran hız ve dayanıklılık gibi değişik yönleri var.

Oyunda zamana karşı, Arcade Mod'da yada alıştırma modlarında yarışabiliyoruz.

Rollcage'in, Multiplayer yönünede çok önem verilmiş. Oyunu Modem'den 2 kişi, Network'den 6 kişi veya Internet'ten oynayabiliyoruz. He bu arada Need For Speed'in çıkarttığı Split Screen özelliği Rollcage'de de kullanılmış. Yani 2 kişi bir bilgisayardan yarı yarıya bölünmüş ekranda rahatça oynayabiliyor.

Rollcage cidden çok güzel bi oyun, ama bu oyunu birşey dağıtmak yada parçalamak istemeyenler almasınlar. Çünkü her oynadıklarında biraz daha sıkılırlar.

Oyundaki oynanabilirlik olayına biraz daha değinmek istiyorum.:

❶ Öncelikle bir arabayı veya binayı yok ettiğinizde, o binadan çıkan ışık efektleri gözünüzü kamaştırıp yoldan çıkmanıza neden oluyor. Ondan sonra da zaten ışık efekti geçene kadar önünüzü göremiyorsunuz.

❷ Arabalar ön ve arka bölgeleri olarak birbirlerine çok benzediğinden herhangi bir çarpışmada önünüzü, arkanızı şaşırıyorsunuz. Komik ama gerçek, çoğu zaman ters yöne gittiğim oldu bu yüzden.

❸ Arabalar çok hızlı olduğundan, düzlük bir bölgede hızlanınca bir daha durmanız epey zorlaşıyor ve biryere çarpıp havada taklalar atabiliyorsunuz.

Müzik ve Ses: Oyunun müziklerini Fat Boy Slim, Ez Rollers ve Aphrodite adlı gruplar yapmış. Tıpik tekno ve rock karışımı bir müziğe sahip. Oyunun demosunda oynadığınız Rap'ten daha iyi olduğunu düşünüyorum. Oyundaki sesler ise hiç fena değil. Hiç rahatsız etmiyorlar. Oyunda 3D seslere yer verilmemiş.

Grafik: Patlama efektleri özellikle oyunda çok güzel yapılmış. Oyuna grafik açısından belki de şu an olabilenin en iyisi denebilir. (Dethcarz'daki ışıklandırma efektleri hala aklımdan çıkmıyor. Ben hayatımda böyle birşey görmedim). Mekan çizimleri olarak bol renkli ve temiz bir dünyada yarışıyoruz. Ağaçlar, çiçekler, böcükler cuhcuh. Rollcage'de yarışırken gözüme çok hoş bir şey çarptı. Yolda giderken, birden kenardaki heykel devrilerek alevler içinde yere yığıldı. Yani çevredeki binalara çarparak arkadan gelenlere hiç de hoş olmayan sürprizler hazırlayabilirsiniz. Göze inanılmaz derecede güzel gözüken bu efektler beni fazlasıyla etkiledi.

Rollcage, mükemmel bir oyun değil ancak Psygnosis firmasını cidden böyle değişik tarz bir oyun yaptığı için canı gönülden kutluyorum. Oyunun en güzel yönleri: Grafikleri, güçlü silahlar ve getirdiği yenilikler. Oyunun kötü yanı ise oynanabilirliği, başkada kötü bir yanı yok zaten. Rollcage cidden benim hoşuma gitti, bana duvarlarda ve tavanlarda gidebilmeyi sağladığı için bu oyunu sevdim. Tavsiye ederim. Önümüzdeki ay görüşmek üzere bol oyunlu günler sizin olsun.

Not: İlk Türk Starcraft server'ı açıldı. Gelmek için www.sanane.com'a gidip gerekli bilgileri alabilirsiniz. Türk server'ı CD Key'e gerek duymuyor. Hepinizi bekliyorum. L

Rollcage

Genel 8 Puan

Psygnosis • Yarış • 1 CD

İNCELEYEN	Burak Hun		
SİSTEM	Win 95/98	HD Alanı	: 80 MB
İŞLEMCİ	Pentium 166	CD-ROM	: 4Hızlı
RAM	: 32MB	Multiplayer	: 6 Kişi
3D Hızlandırıcı	: Glide, Direct 3D		
OYNANABİLİRLİK	: ★★★★★★★☆☆☆		
GRAFİK	: ★★★★★★★★★☆		
ATMOSFER	: ★★★★★★★★☆☆		
SES/MÜZİK	: ★★★★★★★★☆☆		
Bilgi İçin	:		
Level CD	: Nisan 99		

Kısa Kısa

Parlayan herşey altın olmadığı gibi, parlamayan herşey de kötü değildir. İşte bu bölüm de iyi oyunu kötüden ayırmanıza yardımcı olmak için var!

TOP GUN - HORNET'S NEST

Soru: Bir inekten ne kadar süt çıkartabilirsiniz? Cevap: Hiç beklemediğiniz kadar. Top Gun serisi de işte bu kurala uygun olarak devam ediyor. 1982 de başlayan Top Gun deliliğinden 1996'da Top Gun- Fire at Will ile kurtulduğumuzu düşünürken, Microprose'daki zeki dostlarımız pişmiş ve hatta yenmiş tavuğu yeniden önümüze sunmaya karar vermişler. Hornet's Nest, tıpkı ağabeyi Fire at Will gibi aşırı sulandırılmış bir simulasyon. Aslında bu oyuna simulasyon demeye utanıyorum. Uçuş dinamikleri o kadar zayıf ki, motor gücünü yarılayıp üst üste 3 loop atıp iki Maverick ateşledikten sonra hiçbirşey olmamış gibi yolunuza devam edebiliyorsunuz. Hadi canım! O hareketleri yaptıktan sonra ne mide, ne beyin kalır pilotta! Hadi diyelim ki oyunu basitleştirilmiş bir simulasyon-cıvcıv olarak kabullendik. Peki ya görevlere ne demeli? Yapay zeka yok, genellikle "attığınız her füze"="dul bir Mig29 pilotu eşi daha" demek oluyor. Ne chaff atacak, ne de bir defansif manevra yapacak kadar zeka yok rakiplerde. Ayrıca, bütün görevler kalıplanmış, yani belli bir anda, belli bir noktada bulunup belli şeyleri yapmazsanız başarılı olamıyorsunuz. Eh ben daha ne diyim? Gidin kardeşim, uzaklaşın gözünüzü seveyim. Bir daha simulasyon mu, arcade cıvcıv mı yapacaksınız karar verin öyle çıkın karşıma, yoksa alacam kızılcık sopasını elime.



FİRMA : Microprose **5**
TÜR : SIMULASYON

ASTEROIDS

Aranızda 23 yaş ve üzeri olanlar kalsın, diğerleri teneffüse çıkabilirler. Tamam mı, kurt oyuncular, başbaşa mıyız? Eh o zaman eski günleri yad edelim biraz, ah ulan ah, neydi o C64'lü, Amiga'lı günler di mi? Ne eğlenirdik bee, bir Ikari Warriors'un, bir Operation Wolf'un, bir Combat School'un zevki hangi süper grafikli 3D oyunda var ha? Yok di mi? Şimdiki gençlik de bir tuhaf, hiçbir şeyle yetinmiyorlar. E tabii, görmemişler ki, bilmiyorlar ki o eski zamanları. Bilgisayarların kasetli, 64 KB hafızalı (idrak edemeyenler için 1 MB'ın 16'da biri) olduğu o zamanları tanımıyorlar ki. Konuşmayı öğrendiklerinde ilk söyledikleri "Anne" değil, "Anne, 3Dfx !!!" oluyor (Bakalım konuyu buradan nasıl toparlayacağız - BLX)



Yaa, işte Asteroids de o karanlık çağlardan kalma bir oyun (oh beee - BLX) hani üzerinize gelip duran astroidleri vurur, daha küçük parçalara ayırır en sonunda da yoketmeye çalışırdık. İşte birileri (Activision) Asteroids'i terkedildiği karanlık mahzenden çıkartıp, yükselen değer 3D ile bezeyip biz eski kurtları sömürmeyi amaçlamış. Yok öyle yağma! Bizler piriyiz bu olayın dostum, adımız üstümüzde, piyasanın "kurduyuz". Yemeyiz öyle her önümüze atılanı. Gerçi fena da olmamış, 3D grafikler, patlamalar, sadece tek tip meteor değil elliye yakın farklı meteor ve düşman çeşidi var artık. Kara delik, patlayan bir güneş gibi tehlikeli ve ilginç mekanlar, farklı silahlar eklenmiş. Hepsi iyi güzel de, ne biliyim, 25 yıldan sonra insan daha iyi birşeyler bekliyor? Aynı oynanış, yine kısıtlı mekanlar, aynı bölümü on kere tekrar tekrar oynamak zorunda olmak baydı beni. Bakın Battlezone da 25 yaşında, siyah ekranda beyaz çizgilerle oynanan bir oyundu, ama yeni versiyonu, türünün ilk örneği olarak çığır açtı. Yani ne diyim ben size, hala sömürüyorsunuz ya milleti. Aferin size.

FİRMA : Activision **5**
TÜR : ACTION

THUNDER BRIGADE

Oh be, işte adamakıllı bir oyun. Öyle deli gibi bir sistem istemiyor, ortalama bir Petium 166 falan yeter. Hele ki 3D kartı hiç istemiyor, hatta iş inada binmiş galiba, sisteminizde 3D kartı olsa bile kullanmıyor. Çünkü grafikleri poligonlardan değil, Voxel'lerden oluşuyor (Delta Force'da kullanılan grafik tekniği). Tabii iş böyle olunca, parayı bastırıp canavar gibi Pentium III'ü almış olanlar dönüp de bu oyunun yüzüne bile bakmayacaktır. Ama zaten öyle çok iddialı, çok şaşaalı bir oyun da değil Thunder Brigade.

Konu bende artık kusmuk torbası fikrini çağrıştıran klişelerden. Zalim İmparatorluğa karşı ayaklanan bir koloni varmış, biz de burada çarpışan cesur mu cesur, yakışıklı mı yakışıklı bir askermişiz. Vermişler altımıza hover-tank'ı, takmışlar bir çift lazer topunu, pohpohlamışlar bir de utanmadan. "Hadi koçum, hadi aslanım. Yaparsın sen, onların dev savaş makinaları, Battlecruiser opereyşınılları (buradaki espriyi anlayan anlar ve güler - BLX) varsa ne olmuş, senin de yedi ceddin gibi serhaddin var" diyerek salıyorlar çayıra bizi. Yönettiğiniz araç her ne kadar yerden yarım metre kadar havada yüzerek ilerliyor olsa da, sonuçta bir tank. Yani ani manevraları, sert dönüşleri kolaylıkla yapamıyor. Ama oyunun yapay zekasının bu açığı kapattığını söyleyebilirim. Bir keresinde arkamdaki 4 imparatorluk hover-tank'ından kaçarken, üsse yarım kilometre kala benim tarafımda olan tanklardan bir kısmı üssün yakınındaki savaşı bırakıp, oldukça zor durumda olan bana yardıma geldikleri gördüm. Akabinde arkamdaki İmparatorluk tankları da topukladılar tabii. Yani, çoğu oyundaki gibi düşmanla karşılıklı "al takke, ver külah" şeklinde mermi alışverişi yapamıyorsunuz. Zoru gören sıvışıyor. Seslerin de fena olmadığını söyleyebilirim. Sağdan soldan geçen mermi vızıltıları ve brifinglerde kullanılan konuşmalar falan tam oturmuş. Ama grafikler, yok yok, grafikleri düşünmek bile istemiyorum, aksi taktirde bu oyun da 5 falan alacak, ama öyle olsun istemiyorum, çünkü bayağı sevdim bu oyunu. Tek söyleyebileceğim, grafikleri Commodore 64'ten hallice olduğu, iç güveysi hesabı. Eğer bilgisayarınız yeni simulasyonları çalıştıramıyorsa, grafiklerini de görmezden gelebilecekseniz, ki hiç sanmıyorum, Thunder Brigade fena bir oyun değil. Ama sağlam makine sahipleri dönüp bakmasınlar bile.



FİRMA : I-Magic
TÜR : SIMULASYON
6

BEAVIS&BUTTHEAD: BUNGHOLE IN ONE

Madem nostaljiden girdik bu ay, öyle devam edelim bakalım. Çok sevdiğim Kağan isimli bir arkadaşımla Amiga'da saatlerce bıkmadığımız bir oyun vardı (aslında birçok oyun vardı ama, hepsini anlatacak kadar yer yok). Bildiğimiz golfün mini versiyonu olan bu oyun (şimdi adını hatırlayamadım) çok ama çok zevkliydi. Sonra zaman ilerledi, PC'ler çıktı, MTV Türkiye'ye geldi, Beavis & Butthead denilen iki zibidi evlerimize konuk oldu (hani alaka? - BLX) (sabırlı ol, gelecem şimdi - SD) (Sen nerden çıktın bee? - BLX). Sonra, zaman yine ilerledi vece birileri mini golf ile Beavis & Butthead'i birleştirmeyi akıl etti. Ne hadder eyii, ne hadder hoj!

Bu iki zibidinin en ünlü 13 macerasının, mini-golf parkurlarına dönüştürülmüş şekli olan Bunghole in One, oldukça güzel bir oyun. Neden? Çünkü oynaması zevkli, kolay, üstelik de komik. Bir golf oyunu nasıl komik olur demeyin, içinde Beavis varsa olur (Butthead'i hiç sevmem). Bu iki zibidinin ve çizgi filmlerdeki en popüler karakterlerin oyuncu olarak katıldıkları turnuvalarda, birbirlerine attıkları laflar bayağı komik. Ama bu tür oyunlarda olduğu gibi, bir kere oynanıp "eh işte, fena değilmiş" diyip kenara atılacağı bariz olan bir oyun Bunghole in One.





Eğer birsürü kopya oyun alıp, çekik gözlü hırsız kopyacıları zengin etmek için bilgisayarcınıza gidecekseniz, bunu de listenize ekleyin. Ama bir tek oyun almayı planlıyorsanız, o oyun sakın ola ki Bunghole in One olmayaaaa... L

FİRMA : GT Interactive
TÜR : SPOR
6

Heroes of Might & Magic 3

Belki de yapılmış en iyi turn-bazlı stratejilerden biri bu oyun, ancak bazı noktaları iyi kavramak gerekli, yoksa Erathia ovaları insana dar gelebilir!

Her önüne gelenin Red Alert taklidi oyunlar yaptığı bir zamanda, HOMM serileri çizgisinden hiç ödün vermeden yoluna devam etti. Serinin üçüncü oyunu olan Restoration of Erathia, gerçekten de oldukça rafine ve bağımlılık yapıcı bir oyun. Ancak tabii RTS türüne düşkünseniz, bu oyun kafanızı biraz karıştırabilir, bu yazıda oyunun temel yapısına bir göz atacağız ve böylece kafanızdaki soruları cevaplandırmayı deneyeceğiz.

Zorluk Seviyesi

İlk iki oyunun aksine, zorluk seviyesini artırmanız sadece bilgisayar kontrolündeki düşmanların daha da hızlı üretim yapmasını sağlamıyor. Doğru, zorluk seviyesi ne kadar yüksek ise, siz o kadar az, düşmanlar da o kadar fazla kaynakla oyuna başlıyorlar. Ancak tek fark bu değil, bu kez seviye yükseldikçe yapay zeka da o denli artıyor. En kolayda oynarken düşman oldukça pasif davranacaktır, ancak bu sizi aldatmasın, eğer bir açık bulursa kaçırmaz. Öte yandan zorluk seviyesi yükseldikçe yapay zeka hem daha saldırgan, hem de hesaplı davranmaya başlayacaktır.

Ekonomi

Oyunda farklı tiplerde kasabalar ve herbirinde farklı tipte binalar mevcut, bu binalardan bazıları tüm kasabalarda aynı işi görürken, çoğu da bulunduğu yere has özelliklere sahiptirler. Mesela Mage Guild her kasabada aynı işi görür, komutanlarınıza yeni büyüler öğretir. Ne var ki çıkan büyüler ve kulenin kaçıncı seviyeye kadar upgrade edilebileceği bulunduğu kasabaya bağlıdır. Yine Resource Silo her kasabada kurulabilir, ancak size fazladan hangi kaynağı kazandıracağı yerine göre değişir. Genel eğilim kasabadaki tüm binaları en kısa zamanda kurmaktır, ancak ne var ki oyunun yapısı bunu hilesiz başarmanıza pek izin vermez. Amaç tüm binaları bir an önce yapmak değil, en gereklileri öncelikle kurmak olmalıdır. Peki hangileri en gerekli? Bunu bir örnekle anlatalım, diyelim ki Castle kasabanız var ve işe sıfırdan başlıyorsunuz, kolay seviyede elinizde yeterli miktar kaynak olacaktır, ancak tüm kasabayı kurmaya yetecek kadar değil. Şimdi, unutulmaması gereken temel unsur şu, yedi günde bir kasabadaki yaratık üretimi yenilenecektir, ayrıca bazı binalar yine haftada bir etkili olurlar. O zaman yapmamız gereken ilk hafta dolmadan temel ekonomik yapıyı oturtmak ve en az 3 tür yaratık üretimini garantiye almaktır. Burada ana meclis binasını ilk upgrade etmek günlük altın gelirini artıracaktır. Ardından yapılması gereken, kaynaklar el verdiğince kaleyi upgrade etmektir, kale hem temel yaratık üretimini katlar, hem de size savunmada büyük avantaj sağlar.



Bundan sonra sırasıyla ilk 3-4 yaratık türünün üretimini sağlayacak binalar yapılmalıdır. Çoğu insan hemen en üst seviye yaratıklardan bolca üretmek ister, ancak bu imkansızdır. Ne kadar güçlü olursa olsunlar, yedinci seviye yaratıklar bile az miktarda olduklarında büyük miktar düşmanla başa çıkamazlar. Öte yandan düşük seviye yaratıklar belki nispeten güçsüzdürler, ancak hem hızlı çoğalırlar, hem de iyi bir komutanın emrinde yeterince ölümcül olurlar.

Madenler

Her kasabada bulunan binaları kurmak için farklı kaynaklara ihtiyaç vardır, bazı kasabalar sırf altınla ayakta kalabilirken, bazıları çok az bulunan cevherlerden bolca isterler. Bunun dışında ordu kurmak için de bolca altına ihtiyacınız olacaktır. Burada iki kaynak mevcut, ana haritadaki madenler ve Marketplace. Tabii işin püf noktası var, her maden büyük ihtimalle bir grup ya-

ratık tarafından korunuyor olacaktır, haritadaki bu yaratıkların da her geçen hafta artacağını unutmayın. Bu yüzden en yakındakilerden başlayarak kendi bölgeniz içindeki madenleri hızla kontrol altına almaya çalışın, ancak dikkatli olun, kontrol ettiğiniz alan büyüdükçe savunması da o denli zorlaşacaktır. Madenlerin yanısıra, yaratık yuvalarını da kontrol altına almayı sakın ihmal etmeyin. Buralardan her hafta adam toplayabileceğiniz gibi, bu yuvaların herbiri kalelerinizdeki aynı tip yaratık yuvasının üretimini +1 artırır. Ayrıca bir komutanı her hafta haritayı dolaşıp adam ve vergi toplamakla görevlendirmeyi ihmal etmeyin, özellikle değirmenlere kesinlikle uğrayın.

Komutanlar

Campaign görevlerinde en gelişmiş komutanlarınızı bir sonraki senaryoya taşıma imkanınız vardır, ancak Artifact ve orduları beraberinde gelmez, ayrıca her görevde ancak belli bir seviyeye kadar level atlayabilirler. Tek haritalarda bu kısıtlama yok tabii, ancak tüm komutanlarınızı aynı anda çok üst seviyelere çıkarmanız da çok zor. Yapılacak iş şu, özellikle savaşla ilgilenecek bir grup komutanı ayırmak, onları ve ordularını takviye etmek. Ne var ki harita büyüdükçe komutanlarınız kalelerden o denli uzakta kalacaktır, bu yüzden iki farklı grup daha ayırmanız gerekebilir. İlk grup komutan etrafta dolaşıp kaynakları toplayacak, gerektiğinde savaşanlara takviye birlikler götürecektir, bunları kara ve denizde en hızlı gidenlerden seçmek faydalıdır, yanlarında çok fazla adam olması da şart değildir. İkinci grup kalelerde ikamet edecektir, yaratık ve kaynak üretimini artıran her tür Artifact derhal bunlara aktarılmalı, ayrıca emirlerinde yeterince büyük bir ordunun bulunduğundan emin olunmalıdır. Bu komutanlar savunmada olacaklarından, yavaş ilerleyen ünitelerle idare edebilirler, ancak uzun menzilli dövüşçülerle de donatılmalıdırlar. Ayrıca bir miktar büyü güçlerinin bulunması da faydalıdır. Yapılacak en iyi iş düşmanın asla kalenize pek yaklaşmasına izin vermemektir aslında, bu yüzden tüm güçlü orduları uzakları fethetmeye göndermemek akıllıca olur.

Level Up!

Komutanlarınız seviye atladığında bazı özel yeteneklere de kavuşacaklardır, bunun dışında etraftan da yeni yetenekler ve büyüler öğrenebilirler. Ancak burada seçimler dikkatli yapılmalıdır, mesela pek deniz bulunmayan bir haritada denizcilik yeteneği edinmek pek işe yaramaz. Bazı yetenekler nispeten önemsiz sayılabilir, ancak bazılarını kesinlikle edinmeniz gerekir. Mesela Diplomacy, bu yetenek sizden zayıf yaratık gruplarını ordunuza katmanıza imkan tanır, ne kadar yüksek olursa o kadar iyidir. Bu sayede bir anda ordunuza yüz Titan, ya da ikiyüzelli Chaos Hydra katabilirsiniz! Ayrıca Wisdom üçüncü seviye ve üstü büyüleri öğrenmek için gereklidir, yani kesinlikle edinilmesi gereken bir yetenek. Aynı şekilde dört temel büyü grubunda ustalaşmak da, düşmanlarınıza kök söktürmenin iyi bir yoludur. Leadership ordunuzun moralini yüksek tutar, adamlarınız savaşta donup kalmaz, Luck ise şanslı atış yapıp iki kat hasar vermenize imkan sağlayan bir yetenektir. Ancak şunu unutmayın, her yetenek her komutana uymaz. Mesela, Undead yaratıklar moral etkilerinden bağımsızdır, yani ordusu Vampire Lord ve Lich dolu bir komutana Leadership yeteneği kazandırmak son derece anlamsız ve etkisizdir.





Öncelikle okçuları ve Vampire Lords gibi kendini dirilten birimleri indirmeyi hedefleyin.

Ordular, İleri!

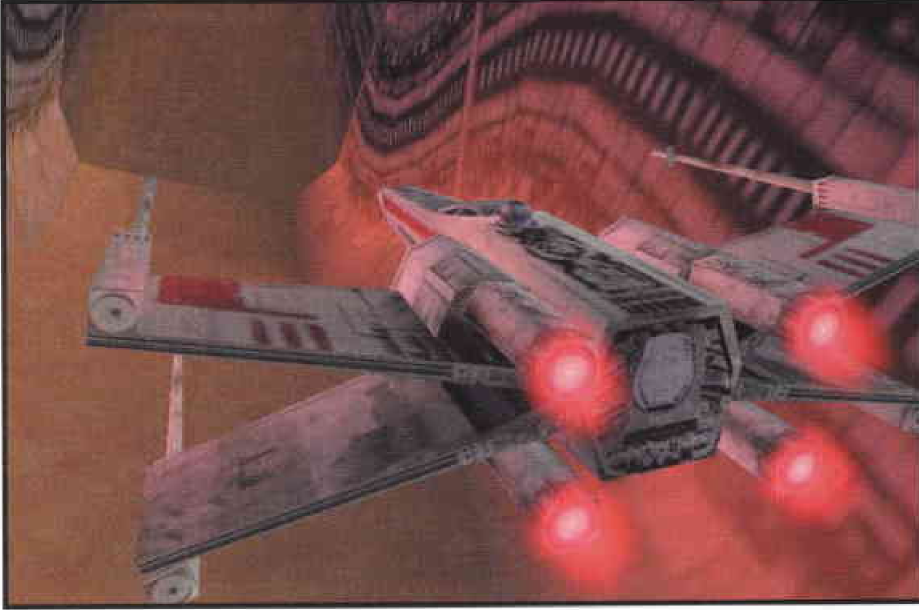
Bir ordu kurarken dikkatli olmanız gerekir, elinizdeki yaratıkları ve komutanları iyice inceleyip ona göre karar vermelisiniz. Mesela Archery kabiliyeti olan komutanlara sırf yakın dövüşçüleri vermek büyük hata olur. Ancak sırf yakın dövüşçülerden bir ordu kurmak zaten hatadır, ordularınızda en az iki farklı grup okçu sınıfı yaratık olmalıdır. Ancak okçular genelde yakın mesafede çok kötü dövüşürler, bu yüzden yanlarında yavaş birimlerden bir grup koymak iyi bir fikirdir, mesela Dwarf ya da Dendroid türleri yakın dövüşte okçularınızı korumak için mükemmeldir. Bunun dışında savaşı düşman saflarına taşımak ve özellikle okçularına saldırmak için hızlı birimlere ihtiyacınız olacaktır. Çoğu kişi safların dizilimine pek aldırmaz, ancak yapay zeka aynı fikirde değildir. Tüm okçuları ya da en hızlı birimleri yanyana koymak, onların Death Cloud ve Meteor Shower gibi geniş alan etkili saldırılardan büyük zarar görmesine sebep olacaktır. Öte yandan ilk saldırıda en hızlı birimleri düşmanın burnunun dibine sokmak, onların katledilmesini kolaylaştırır. Bırakın düşman size gelsin. Büyülerin kullanımı da son derece önemlidir, eğer elinizde düşmanı büyük kayba uğratacak güçlü büyüler yoksa, bırakın o turn ilk büyüyü o yapsın. Büyük ihtimalle okçularınızı kör etmeyi ya da hızlı birimleri yavaşlatmayı deneyecektir, hemen ardından bir Cure ya da Haste yaparak onun bu çabasını boşa çıkarabilirsiniz. Ancak elinizde çok güçlü bir büyü ve karşı tarafta da bolca okçu varsa, o zaman ilk atışı siz yapın.

Nefret ve İfrit

Bu oyunda çoğu yaratığın, özellikle de upgrade edilmiş versiyonlarının önemli özel yetenekleri bulunuyor. Örnekler, Ogre Mage dost yaratıklara Blodlust büyüsü yapabiliyor. Aynı şekilde Archangel ölen dost birimleri diriltebiliyor, Master Genie dost bir birime rastgele faydalı bir büyü yapabiliyor. Archdevil karşısındaki yaratıkların moralini düşürüyor, birimlerin tanımlarına bakarak özelliklerini öğrenin, bunlardan savaşta faydalanın. Yine benzer bir şekilde bazı birimler birbirlerinden nefret ediyorlar, bunlar savaş alanında karşılaştıklarında birbirlerine tamgaz dalıp doğrudan yüzde elli fazla hasar veriyorlar, mesela Angel ve Devil bu türden bir düşmanlık besliyorlar birbirlerine karşı. Tabii bu aynı saflarda çarpışamayacakları anlamına gelmiyor. Aynı şekilde komutanınıza Artifact verirken de ne işe yaradığına bakmayı unutmayın, mesela ordunuzda hiç Undead yoksa, Destroy Undead büyüsüne karşı koruyucu tılsım taşımanın bir anlamı olmaz. Ayrıca moral veren tılsımlar da Undead orduları için etkisizdir. Biraz ince ayar gerekli yani, unutmadan, savaşa girmeden önce komutanınızın yeterli manası olduğundan emin olun. Ayrıca ilkyardım çadırı ve Ballista gibi yan araçlar ne kadar önemsiz görünseler de, genelde çok işe yarayabilirler. L

War Lord

X-Wing Alliance



Uzay tehlikeli bir yerdir, orada nasıl sağ kalınacağına dair bir çift sözümüz var.

Fazla uzatmadan söze girelim, X-Wing: Alliance zor bir oyun, özellikle de bu türle pek alakası olmayan çaylak pilotlar için. Ancak yer darlığından dolayı, burada her görevin açıklamasını değil, oyun hakkındaki bazı temel ipuçlarını bulacaksınız. İlk öneri, adam gibi bir analog joystick edinin. Eğer adınız Luke Skywalker değilse, babadan kalma dijital iki tuşlu joystick ile bu oyunu bitirmeniz imkansız sayılır. İkincisi, görevler ilerledikçe, uzay daha da kalabalıklaşacak. Ya aşırı güçlü bir sistem kullanmanız, ya da tüm grafik ve ses detaylarını en aza indirmeniz gerekecek, aksi taktirde sistemin yavaşlaması sık sık ölmenize sebep olacaktır. Müziği tümden kapatmak atmosferi düşürebilir, ama işlemcinizi çok rahatlatır.

Yapay Zeka

Bu oyunun yapay pilot zekasını asla küçümsemeyin, ilk görevlerde karşınıza çıkan birkaç korsanı indirmek kolay oldu diye, tüm oyunun "aptal" olduğunu sanmayın. Genel kural şu, dost ve düşman pilotlar birkaç yetenek sınıfına ayrılıyorlar. Nispeten "önemsiz" bir istasyona saldırırken karşınıza çıkacak birkaç TIE, büyük ihtimalle en tecrübesiz pilotların kontrolünde olacaktır. Ancak mesela bir önemli bir konvoyu basarken karşılaşacağınız Gunboat ya da Interceptor pilotları vasatın üstünde uçarlar. Aynı koşul kanat adamlarınız için de geçerlidir, görev ne denli tehlikeliyse, onlar da o denli usta pilotlardan derlenirler. Bunun dışında büyük ve yavaş gemilerin de kolay lokma olduğunu sanmayın, turbo-laser taretleri hedef seçmek ve vurmak konusunda oldukça beceriklidir, özellikle attığınız savaş başlıklarını asla ıskalamazlar.

Gemiler

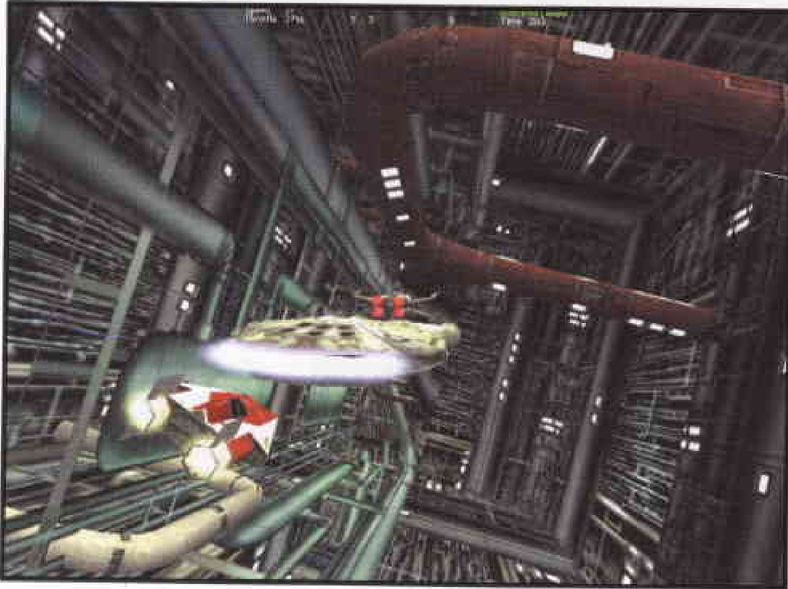
Oyunda inanılmaz bollukta gemi var tabii, ancak bunları beş ana sınıfa ayırmak mümkün. İşte sınıflar ve karşısında uygulanacak taktikler:

Av-Bombardıman: Gariban bir Z-95 ya da TIE Defender, hiç farketmez, bunlara uygulanacak iki taktik var. Ya kuyruklarına yapışıp bataryalarınız tükenene dek laser sıkacaksınız, ya da uzaktan füze kilitleyeceksiniz. Hangisini yapacağınız altınızdaki gemiye, silahlarınıza ve ortamın kalabalıklığına bağlı. Düşman çok zayıfsa (Z-95) kuyruğuna yapışın ve patlatana dek bırakmayın. Ancak eğer çok güçlüyse (TIE Defender) o zaman iş füzeyle bile bitmeyebilir, derhal kanat adamlarınıza emir verip onu çapraz ateşe almayı deneyin.

Transport: Corellian Transport ve benzeri gemiler, bunlar hızlı, büyük gemilere nispeten çevik ve en az iki adet turbo-laser taretiyle donanmışlardır. Asla doğrudan kuyruklarına yapışmayın, taretler bir anda canınıza okur, en iyi yöntem devamlı zigzag çizerek laser sıkmaktır. Uzaktan torpido atmayı deneyebilirsiniz, ancak taretler etrafta başka tehdit yoksa bunları kolayca vuracaktır. O yüzden ya grup saldırıp şaşırtmayı, ya da çok yakına girip, başlığı kilitlemeden "kör atış" yapmayı deneyebilirsiniz. Eğer bunların pilotu sizseniz, o zaman taretleri otomatik atışa ayarlayın, önce E tuşu ile düşmanı seçip, F tuşu ile taretlerin ona ateş açmasını sağlayabilirsiniz. Savaş başlıklarını hedeflemeyi ve ani dönüşlerle onları şaşırtmayı ihmal etmeyin. Bu gemilerin kalkanları güçlüdür, ancak yavaş dolar, bunu asla unutmayın.

Orta ve Ağır Sınıf Yıldız Gemileri: Nebulon-B fırkateyni ve Yıldız Destroyeri arasında kalan tüm gemiler, bunlar bir kütük kadar hareketsizdir. Ancak sayısız turbo-laser taretleri ve avcı filolarıyla donanmışlardır. Gariban bir X-Wing ile bunlara dalmak doğrudan intihar demektir, arkanızda bir filo varsa bile dikkatli olun. Bunları indirmek için ağır savaş başlıkları kullanmak gerekir, işi kolaylaştırmak için saldırdığınız yöndeki laser toplarını hedeflemeyi deneyin. Ayrıca grup saldırılar da top bataryalarını şaşırtmak açısından oldukça faydalıdır. Asla dik dalmayın, yatay geçişler yapmaya çalışın, ilk geçişte laser toplarının korumakta zorlandığı noktaları gözünüze kestirin ve saldırınızı oralara yöneltin.

Yük ve Hafif Sınıf Yıldız Gemileri: Yük gemileri ağır ve genelde birkaç istisna hariç savunmasızdırlar. Ağır torpidolar ve seri geçişlerle işlerini hızla



13-Ateş altında hedefe kafadan yaklaşmayın, eğer buna mecbur kalırsanız düz gitmeyin, "gezinin". Kafadan laser yerken füze atmaya kalkmayın, burnunuzun dibinde patlar, hem füzeye yazık olur, hem de size...

14- Uzaktan torpıdo atarken aradaki büyük engelleri hesaba katın, torpidolar bunların etrafından dolanamaz.

15- Aynı şekilde üzerinize gelen füze ve torpidoları büyük gemilerin arkasına sığınarak safdışı bırakabilirsiniz.

16- Concussion Missile yeterince çevik bir füze değildir, düşmanın kuyruğuna yönelmeye çalışır, ama düşman da bunu engellemek için kırk takla atar. Bu füzeyi atmak için en iyi pozisyon düşmanın arkasına doğru dolanarak elde edilebilir. Tabii direkt kafadan yaklaşırken de atabilirsiniz, ama madde 13 bu konuda ne diyor, hatırlayın.

bitirebilirsiniz. Hafif sınıf yıldız gemileri de genelde pek farklı değildir, ancak birkaç topları vardır. Bu sınıfı oluşturan gemiler genelde eski tasarımlar olduklarından kalkan ve zırhları zayıftır, yine de büyük gemilere uygulanan tekniklerin kullanılması faydalı olacaktır. Kör noktalardan hızla yaklaşın, silahlarınızı üstüne boşaltın ve gaz kesmeden uzaklaşın.

Sabıt Hedefler: Dev bir uzay istasyonundan tutun da basit bir mayına kadar kadar pek çok yapı bu sınıfa girer. Yük depolamakta kullanılan konteynerler tamamen savunmasız ve basit hedeflerdir, ancak diğerleri için aynı şeyi söylemek zor. Hemen her tür istasyon ve savunma podu ağır silahlarla donanmıştır, ayrıca istasyonlar genelde avcı filoları barındırırlar. Bunlara da büyük gemilere yaptığınız gibi saldırın, ancak bir farkla, hangarlarından çıkan bir avcı filosu görürseniz derhal ateşi onlara yöneltin. Hangar çıkışı bir avcının en kolay avlandığı zamandır. Boyutları nedeniyle bunlara çarpmak çok kolay olabilir, araya biraz mesafe koymayı unutmayın.

Death Star: Return of The Jedi'ı , seyrettiniz mi? Güzel filmdir...

Temel Uçuş Teknikleri

Size yardımcı olacak bazı temel kuralları maddeler halinde gözden geçirelim, unutmayın, hangi gemiyi kullandığınız farketmez, bu kurallara uymazsanız çabuk göçersiniz:

1- Asla bir çatışmanın ortasındayken birkaç saniyeden fazla dümdüz uçmayın, belli bir yönde ilerlemek için bile zigzaglar çizin.

2- Asla bir düşman grubuna kafadan dalmayın, öldüğünüzü bile anlamazsınız. Size saldıranı kanat adamlarınıza havale edin, siz de onlara saldıranlara dalın. Böylece kafadan saldırılardan hepiniz sağ çıkarsınız. Düşman ateş açtığı anda yön değiştirmeye de hazır olun.

3- Arkanızı sık sık kollayın, düşman grup uçmayı ve yakından topluca salvo ateş açmayı çok seviyor, üstelik beceriyor da keratalar!

4- Kanat adamlarınızı kollayın, savaşmak bir takım çalışmasıdır, unutmayın. Onlara saldıranları hedefleyin, aynısını da onlardan isteyin. Onlardan gerekmedikçe fazla uzaklaşmayın, ancak çarpma ve dost ateşi yemeye karşı da uyanık olun.

5- Hem kalkan, hem de laserleri aynı anda doldurmaya çalışmayın, çok yavaşlarsınız. Gerektikçe iki sistem arasında enerji takası yapın, ama esas şarj gücünü silahlara yöneltin.

6- Chaff ve Flare kullanmayı unutmayın. Chaff bir süre için düşmanın size kilitlenmesini önler, Flare ise en yakın füzeye yönelen minik bir patlayıcıdır. İkisinin de rolü farklıdır.

7- Özel silah sistemlerini kullanmanız gerektiğinde (Tractor Beam, vs) bunların da enerji gerektirdiğini unutmayın.

8- Füze ve torpidoları laser ateşiyle vurabilirsiniz, özellikle yoğun bir biçimde dost bir gemiye doğru gidiyorlarsa araya girin ve parmağınızı tetikten çekmeyin. Bazen bunu yapmanız şart olacaktır.

9-Korumanız ya da yoketmeniz gereken hedefleri gözden asla kaçırmayın, mümkün olduğunca yakınlarında "takılın", düşman avcılarının sizi uzağa çekmesine izin vermeyin.

10- Her gemi farklı manevra yeteneğine sahiptir, yatay ve dikey dönüş oranlarını iyi öğrenin. Simülatörde bolca alıştırma yapın.

11- Tüm gemiler en iyi manevralarını 1/3 gaz konumunda yaparlar, çok keskin dönüşler için bir an bu hıza düşün ve kola asılın. Hemen ardından gazlamayı unutmayın, bu şekilde TIE sınıfı gemilerle daha rahat başa çıkarsınız.

12- Avcıları kovalarken asla doğrudan üzerlerine ateş açmayın, gidiş yönlerinde biraz daha önlerine sıkın. Uzaklık arttıkça bu mesafeyi artırın, laser nişangâhınızı kullanmaya alışın.



17- Brifing ne diyorsa harfıyen uyun, kahramanlık yapmaya kalkmayın, akıllı olun. Başka bir sisteme atlamanız gerekirken oyalanmak iyi fikir değildir, unutmayın zaman devamlı geçiyor, tik tak, tik tak...

18- Eğer kaçmanız gerekiyorsa, tüm gücü motorlara verin, silah ve kalkanları unutun. Tam gaz atlayış noktasına doğru uçun, bu şekilde proton torpidolarını bile ekmeniz mümkün olabilir. Aynı taktik hız gerektiren görevlerde de işe yarar, mesela keşif gibi.

19- Patlayan gemilerden, dağılan gemi parçalarından ve büyük gemilerin motorlarından uzak durun. Özellikle gaz konteynerleri patlarken etrafı bir hayli dağıtıyorlar, fazla yaklaşmayın.

20- Sigara ve içkiye bulaşmayın, spor yapın, iyi beslenin, uykunuzu alın. Ancak sağlıklı bir pilot emeklilik yaşına gelme şansına sahiptir. Ya da hayat sigortanızı yenilemeyi unutmayın, en azından helva parası sorun olmaz...

Evet, kısaca aklıma gelenleri aktarmaya çalıştım, simülatörde bol bol uçmayı ihmal etmeyin, unutmayın koşulları istediğiniz gibi ayarlayabilirsiniz. Gittikçe daha iyi pilotlara karşı, daha zayıf gemilerle bolca alıştırma yapın. Takıldığınız görevleri körü körüne uçmayın, oturup taktik düşünün, ara sahnelerin tadını çıkarın.

Hoşçakalın..

Storm Guard

Commandos Beyond the Call of Duty

Commandos zor bir oyunda, ama bu yeni ek görev pakedi insanı delirtebilir. Siz sevgili okuyucularımızın akıl sağlığı bizim için herşeyden önemli olduğundan, kendimizi feda ettik ve kafayı yiyene kadar Beyond the Call of Duty oynadık.





İki bölümden oluşan Beyond the Call of Duty strateji yazımıza, oyunda başarılı olmak için gereken temel taktikler ile başlayalım istedik.

Temel Taktikler

✖ **Tuşları Kullanın:** Oyun sırasında çok hızlı olmanız gereken anlar olacak. Eğer bütün işi mouse ile halletmeye kalkışırsanız kesinlikle başarılı olamazsınız. Bu yüzden mouse'u sadece adamların yönetimi için kullanın. Silah ve alet seçimlerini klavyeden gerçekleştirmek, Commandos'da başarının ilk şartı.

✖ **Sessizlik gerekli mi bilin:** Commandos'da iki tür görev vardır: Sessiz ve gürültülü olanlar. Sessizlik gereken görevlerde kesinlikle alarm çalınmaması ve orada olduğunuzun bilinmemesi gerekir. Genellikle birisini kurtarmak veya kaçırmak gereken bu görevler çok zordur ve uzun sürer. Ama göreviniz bir şey çalmak veya patlatmaksa, sessizliğe gerek yoksa, bir yere saklanıp herkesi öldürmek bölümü hiç uğraşmadan bitirmenizi sağlayacaktır.

✖ **Koşarken iki kereden fazla tıklamayın:** Mesela Tiny ile birisini bıçaklamak için arkasından koşuyorsunuz. Sürekli adamın üzerine tıklarsanız Tiny dur-kalk şeklinde ilerler. Koşmak için çift tıklamanız yeterli olacaktır. Aynı şekilde, Spooky ile askerlerin dikkatini çekerken sol veya sağ tuşla başka yere tıklarsanız, Spooky'nin dikkat çekmesini engellersiniz.

✖ **Zincirin başındakini bulun:** Commandos'da askerlerin görüş açısı vardır. Genellikle askerler birbirini görecek şekilde yerleştirilmiştir. Ama kamera ve görüş açısı özelliklerini kullanarak en sonunda kimsenin göremediği askeri bulabilirsiniz. İşte öldürmeye ondan başlarsanız, çok rahat edersiniz.

Evet bu kısa tavsiyelerden sonra ilk dört bölümün çözümüne geçelim. Tabii siz burada yazılanlardan farklı davranabilirsiniz. O size kalmış.

Çözümde geçen isimler: Yeşil Bere (Tiny), Sürücü (Tread), Keskin Nişancı (Duke), Denizci (Fins), Patlayıcı Uzmanı (Inferno), Casus (Spooky)

Görev 1: DYING LIGHT

Amaç: Anten kulesini, deniz fenerini ve beş tane uçaksavar topunu havaya uçurmak.

Takım: Yeşil Bere, Keskin Nişancı, Denizci, Patlayıcı Uzmanı

Karaya Çıkıyoruz

İlk olarak dürbünlü tüfek ile antenin

yanındaki askeri indirin. Fins ile denize atlayın ve merdivenin yanına gelin. Rıhtımda bir makinalı yuvası, bir devriye var. Ayrıca yukarıdan gelen bir nöbetçi daha var. Yukarıdan gelen nöbetçi geri dönüp giderken yukarı çıkın, önce makinalı tüfeği kullanan askeri, sonra diğer nöbetçiyi zıpkınla öldürün. Yukarıdaki nöbetçi geri dönünce onu da zıpkınla öldürün. Artık botunuza geri dönüp diğer askerleri de gönül rahatlığıyla karaya çıkartabilirsiniz.

Üsse Sızıyoruz

Askerlerin üzerindeki sigaraları toplayın. Soldaki yuvarlak binanın çatısındaki askeri dürbünlü tüfekle indirin. Tiny'nin ses çıkartan cihazını ve sigarayı kullanarak devriyeyi tuzağa düşürün ve bıçaklayın. Inferno ile merdivenlerdeki askerin güney-doğusuna tuzak kurun, bu sırada Tiny de barakanın yanına ses cihazını koysun. Cihazı çalıştırın ve askerin tuzağa düşmesini sağlayın. Fins'i de getirip merdivendeki askerin altında bir yere gizleyin. Askerin kuzeyine taş atıp dikkatini çekin, Fins'in zıpkını ile işini bitirin. Tiny cesedi alsın ve merdivenlerin altına gizlesin. Tiny ile sürünerek yukarı çıkın ve sandıkların arkasına gizlenin. Asker yanından geçtikten sonra sürünerek arkasından gidin, diğerlerinin görüş alanından çıkınca koşup yumrukla bayıltın. Hemen kelepçeleyip deniz fenerinin yanındaki uçaksavarın arkasına gizleyin. Şimdi Fins'i sandıkların arkasına getirin. Tiny ile uçaksavarın yakınına sigara atın, bir askerin görebileceği şekilde. Asker sigarayı almaya giderken, Fins'in zıpkını ile indirin ama ceset uçaksavara olabildiğince yakın olsun. Duke'ü de yukarı getirin ve yuvarlak binanın tepesindeki diğer askeri de dürbünlü tüfekle indirin.

Kelepçelediğiniz askerin yönetimini Fins ile alın. Antenin yanındaki askerleri kontrol ettiğiniz Nazi ile oyalamanız lazım. Fins olabildiğince sağda ve yerde sürünüyor olsun. Nazi kapının yanındaki askeri sağa baktırsın, diğer asker yukarı giderken arkasından koşup zıpkınlayın, hemen diğerini de zıpkınlayın ve sizin Nazi'yi bağlayın.

Şimdi yapmanız gereken patlayıcıları yerleştirmek. Sadece 4 tane bombanız ama patlatmanız gereken 6 hedef var. Bombaları haritanın üst tarafındaki hedefleri uçurmak için kullanın (biri anten kulesine, ikisi uçaksavarlara, birisi de yuvarlak kulenin sağındaki uçaksavara). Bombaları yerleştirdikten sonra merdivenlerden inin ve aşağıdaki iki askeri sessizce halledin.

Kaçıyoruz

Aşağıdaki uçaksavarları uçurmak için varilleri kullanacağız. Birisini üste, diğerini alttaki uçaksavara koyun, birisini de üstteki barakandan çıkacak askerleri temizleyecek kapının önüne, biraz uzağa koyun. Sol tarafa bakın. Aşağıdaki çavuş ve iki Gestapo askeri giderken Fins ile asansörün altındaki üç askeri temizlemeniz gerekiyor. Yüzerek kıyıya gelin, gerideki asker bakmazken zıpkınla indirin, sonra öndeki askeri temizleyin ve yatın. Gestapo devriyesi gelmeden sağdaki cesedi bir yere sokuşturun. Artık çok hızlı olmanız gerekiyor. Tiny hariç herkesi asansörle aşağı indirin. Devriye gidince sol yukarıdaki askeri Fins ile zıpkınlayın ve Tiny ile önce yukarıdaki sonra aşağıdaki varili, yani uçaksavarları uçurun. Barakadan çıkanlar diğer varilin yakınından geçerken varili uçurun. Hemen asansöre koşun, bu sırada kontrolü Inferno'ya geçirip üst bahçedeki bombaları patlatın. Böylece bütün devriyeler yukarı koşacak. Duke ile yukarıdaki makinalı tüfek yuvasını susturun. Herkesi bota bindirin ve aşağı doğru gidin. Şu anda Duke'ün en az bir mermisinin kalmış olması lazım. O mermi ile mayınlardan birisini uçurun ve aşağıdaki şamandıraya ve yeni bir hayata doğru kürek çekin.



Görev 2: THE ASPHALT JUNGLE

Amaç: Yugoslavya Kurtuluş Örgütü lideri Dragisa Skopje'yi kurşuna dizilmeden önce kurtarmak.

Takım: Yeşil Bere, Sürücü, Casus

Devlet Görevlisi

Bu görevde alarmı hiçbir zaman çaldırmamalısınız, aksi taktirde Dragisa kurşuna dizilir. Hemen altınızdaki askeri, Gestapo devriyesi giderken bayıltın ve bağlayıp adamlarınızın yanına getirin. Spooky ile askerin üniformasını alın, ama komutanlardan uzak durun, sizi tanıyabilirler. Sağdaki büyük binaya gidin, önce üstteki askeri, sonra aşağıdaki iki askeri olabildiğince çabuk ve sessizce saf dışı bırakın. Cesetleri binanın ön kapısına bırakın, orada görülmezler. Mavi giysili hayvanat bahçesi bekçisi gelince kloroform verip bayıltın, bağlayın ve üniformasını alıp giyin. Bu üniformayı giyerken sizi kimse tanıyamaz. Devriyenin gitmesini bekleyin, sonra Tiny ve Tread'i de binanın arka tarafına getirin. Cesetlerin üzerindeki sigaraları toplayın. Hazır olun, içeriye giriyoruz.

Kaplanları Beslemek Yasaktır

Spooky hayvanat bahçesinin kapısındaki nöbetçiyi oyalasın, devriye yukarı giderken Tiny koşup aşağıdaki askeri bıçaklasın. Spooky gidip aslan kafesinin yakınlarındaki askeri bayıltsın, bağlayıp yan taraftaki kulübenin arka-

sına gözden ırak bir yere atsın. Kuzeydeki kapıdan geçip bütün askerleri çaktırmadan zehirleyip öldürün. Tabii barakanın üstündekini de unutmayın.

Tiny'ye geçip, duvarda demir olmayan kesimden yukarıya tırmanın ve anında yere yatın. Kaplan kafesine hoşgeldiniz. Alman'ların bu hayvanları beslemedikleri belli, kaplan maması olmak istemiyorsanız çok dikkatli olmalısınız. Sabit kaplanların size bakmadığı, diğerinin ise arkasını döndüğü anda koşup aşağı inin ve gezinen kaplanın arkasından sürünüp ortadaki aşağı bakarken koşup kuzeydeki merdivenden tırmanın.

Tiny sürünerek Spooky'nin yanına gitsin. Spooky barakanın kuzeydoğusundaki askeri meşgul ederken Tiny ses cihazını kapının biraz güneyindeki ağacın yanına koysun. Spooky'yi çekince asker sese gelecektir. Diğerlerinin görüş açısından çıkıca arkasından koşup iğneyi basın. Spooky ile cesedi barakanın önüne götürün. Tiny'yi bağladığınız askerin yanına gönderin ve saklanın.

Gizli Bahçenin Gülleri

Yukarı yuvarlak bahçede birçok asker ve bir devriye var. Yani en ufak hatanızda bay-bay dersiniz. Spooky'yi kullanarak kuzeydeki iki askeri ve karavanın yanındakini zehirleyin ve bahçenin sol üst bölgesine cesetleri sotelevin. Tiny ile bağlı askerin kontrolünü alın ve arkasından sürünerek bahçeye girin ama yola çıkmamaya dikkat edin yoksa görülürsünüz. Sizin asker yakınlarda dolanana askeri oyalasın. Kimse bakmazken Spooky sol alttaki askere bir iğne yapsın, ooh ilaç gibi geldi! Cesedi bırakın, kimse göremez. Sizin Nazi'nin oyaladığı askere bir iğne, bir de yanındakine iğne yapın. Sizin Nazi'yi tekrar bağlayın ve kulübenin arkasına atın.

Bahçenin güneyindeki ahşap barakanın yakınına ses cihazını bırakın ve duvarın arkasına saklanın. Bir asker gelip bakınırken, diğerlerinin bakış açısına dikkat edip zehiri basın. Cesedi alıp kapıdan dışarı atın, Tiny de ses tuzağını alsın. Diğer kapı nöbetçiye gidin. Devriye dönüp başka kimse bakmazken bir iğne de ona saplayın. Karavanın yanındaki askeri de öldürün ama dikkat edin. Kafesin yakınındaki askeri ve diğerlerini de öldürün. Eğer doğru noktaları bulursanız, cesetleri taşımanıza gerek kalmaz.

Bahçenin aşağısında gezinen iki askeri Spooky ile öldürün. Spooky devriyeyi oyalarken, Tiny cesetleri gizlesin. Şimdi yukarıya çıkıp Dragisa'yı vuracak olan üç askeri sağdan sola doğru sırayla bıçaklayın. Cesetleri sağ tarafa atın. Skopje'yi batıdaki barakanın oraya kaçırın. Tiny ile kafeslerin yakınındaki bütün cesetleri temizleyin.

Korkuyorum Anne!

Spooky aşağıda dolanan devriyeyi oyalarken, makinalının başındaki askeri bıçaklayın ve cesedi gızleyin. Ölü filin bulunduğu kafese girin, ses tuzağını üstteki duvara yakın yerleştirin. Çalıştırın ve filin karnına saklanın (!) Asker yanınızdan geçer geçmez koşup bıçaklayın kendilerini. Sokaktaki devriye yukarı gidince Tread'i koşturup ıçeriye girin. Tiny ve Tread sürünerek kamyona gitsin ama içine girmesinler. Devriyeler başka yöne bakarken binın ve kuzey kapısına gidin. Spooky ve Dragisa'yı da alıp mutluluğa doğru yelken açın.



Görev 3: DROPPED OUT OF THE SKY

Amaç: Prototip HS293'ün navigasyon sistemini çalmak.

Takım: Yeşil Bere, Keskin Nişancı, Sürücü

Hayat Bir Nehir

Akıllı olursanız bu bölüm bayağı kısa sürebilir. Sessiz olmanıza gerek yok, bu nedenle sote bir yer bulup önümüze geleni indireceğiz. Ama önce bölüme başladığınız köyü temizlemelisiniz. Gestapo devriyesi giderken Tiny ile koşup en yakın askeri bıçaklayın ve cesedini kilisenin üstündeki duvarın dibine atın. Devriye gelsin, geri dönsün. O anda koşup aşağıdaki diğer yalnız asker doğuya giderken onu batıya baktıracak şekilde bir taş atın. Bıçaklayın ve cesedini arkadaşının yanına atın. Yere yatın.

Devriye kilisenin kapısının önünden yukarı geçerken Duke'ü dışarı çıkarıp çok hızlı bir şekilde, arkadakinden başlayarak, üçünü de indirin. Hızlı olursanız alarm vermeye fırsat bulamazlar. Duke kiliseye girerken, Tiny de cesetleri temizlesin. Köyde kalan diğer askerleri klasik ses ve sigara tuzaklarıyla avlayın.

Vurun Dostlar

Şimdii, ortalık biraz kirlenecek. Köyde kimsenin kalmadığına emin olunca üç adamınızı da güneydeki iki evin arasına getirin. Üçünü birden seçip aşağı doğru ateş edin. Sese gelenler evin güneyinden çıkar çıkmaz vurun. Alarm çalacak, ama olsun. Yaklaşık 2-3 dakika boyunca gelen herkesi vurun ha vurun. Sonunda barakadaki askerlerin soyu tükenecektir.

Köprüden geçmek için makinalı yuvasını susturmalısınız. Tread'in tüfeği (otomatik olan değil) bu işi kısa yoldan çözecektir. Askeri vurun ve hemen yere yatın ki sizi çabuk bulamasınlar. Gerekirse eski yerinize dönüp gelenlere ateş açın. Askerler bitince sürünerek üç adamı da köprüden geçirin. Burada devriye gezenleri bıçaklayarak öldürün. Yukarıdaki nöbetçiyi öldürmek için Tiny'yi sürünerek merdiven başına getirin. Aşağıdaki devriyelere dikkat ederek, adam arkasını dönmüşken tırmanın, bıçaklayın ve hemen yere yatın. Aşağı inin. İşte olayın riskli yanına geldik. Tiny ve Duke'ü yukarıdaki kulübeye gizleyin. Tread'i yukarı tırmandırın. Tüfek ile merdivenin altındaki askeri vurun ve hemen yere yatın. Şansınız varsa sese gelip ölüyü görenler bulunduğunuz yere tırmanacaklardır. Merdivenden kafasını çıkartanı makinalı tüfekle eleğe çevirin.

Bu ikinci asker akını da bayağı sürecektir. Hasar alınca medikit kullanın.

Kimse Var Mı?

Seferberlik bitince üç arkadaşı aşağı indirin. Sürünerek havuzun yanına gidin. Tiny ve Duke'ün işbirliğiyle kalan askerleri temizleyebilirsiniz. Öncelikle en soldaki iki askeri seri bir şekilde temizleyin, nehir boyunca sağa doğru ilerleyerek herkesi öldürün. Çadırın önündeki sabit asker sizi zorlayacaktır. Yanındaki devriyeyi temizlemek için devriyeye sigara atın, diğer askerin sağına taş atın ve sıgarayı almaya gideni bıçaklayın. Saklanın, bir taş daha atın ve diğerini de bıçaklayın. En sağdakileri de aynı şekilde temizleyin. Aşağıdaki ve sağdaki devriyeler ise Duke'ün ellerinden öper. Ortalıkta kimse kalmayınca Tiny ile bombanın baş kısmını alın. Tread yukarıdaki kamyonu çalıştırsın. Herkes kamyona binince günbatımına doğru romantik bir yolculuğa çıkın.



4. Görev: THOR'S HAMMER

Amaç: Ağır silahlı vagonu ve zırhlı treni havaya uçurmak.

Takım: Yeşil Bere, Keskin Nişancı, Patlayıcı Uzmanı

Daha Isınmadım Bile

İlk olarak hemen doğunuzdaki üç askeri sigara ve sesle teker teker tuzağa düşürün. Sürünerek doğudaki kiremit duvarın köşesindeki askere doğru sürünün. Kabloların sol tarafına gizlenin. Devriye kuzeye döndüğünde Tiny'yi duvardaki deliğin yanına götürün. Askerin görebileceği şekilde sigaraları atın. Bırakın alsın, geri dönerken koşup bıçaklayın. Cesedi kabloların arkasına saklayın. Devriye gittikten sonra, haritanın kenarındaki duvarlık bölgeye gidip, tam ortaya ses tuzağını yerleştirin. Doğudaki askerlerden birisini çekmek için sigara atın. Birisi gelince, tuzağı çalıştırın. Sese gelen askeri bıçaklayın, cesedi saklayıp sigarayı alın ve aynı şeyi diğer asker için tekrarlayın.

Zırh Doluydu Trenimiz

Şimdi çok çok çok dikkatli olmak gerekiyor. Kiremit duvardaki deliğin yanında duran askerin yakınına gitmeniz ama trenin yakınlarındaki askerler tarafından görülmemeniz gerekiyor. Bunu başarmanın en kolay yolu batıdaki eve girmek ve devriye gidince çıkmak. Trenin yanındaki askerin görüş açısının çok yakınından geçerek sürünün, o gitmek için döndüğünde duvarın yanındaki askere doğru sürünün. Herkesin başka tarafa bakmasını bekleyin ve çabucak duvarın yanındaki diğer askerin arkasına sigara atıp yere yatın. O sigaraları almaya gıdince sürünerek arkadan yetişin ve bıçaklayın. Hemen diğer askeri de bıçaklayın. Burada çok dikkatli olmanız gerekiyor, yoksa yakalanırsınız. Kimsenin bakmadığından emin olun ve cesetleri doğudaki yıkıntıların arkasına gizleyin.

Cesetleri koyduğunuz yerin güneydoğusuna ses tuzağını yerleştirin. Duvarın arkasındaki iki askeri sigara-ses tuzağı ile teker teker temizleyin. Devriye gelsin, gitsin. Zırhlı trenin doğusundaki küçük vagonların arkasına saklanın. Yalnız asker arkasını döndüğünde koşup bıçaklayın. Cesedi alıp diğerlerinin yanına koyun. Bölge temizdir, Inferno ve Duke'ü devriyelerden sakınarak Tiny'nin yanına getirin.

Neşe Doluydu Kalbimiz

Sıra geldi lanet olası devriyeye. Devriye geri dönerken Duke ile arkadan öne doğru dürbünlü tüfek çalışın. Bombaları yerleştirmenin zamanıdır. Kapısı açık olan vagonun içine bir tane, diğer vagonun yanına bir tane bomba yerleştirin. Tiny ile açık kapının yanına bir, ikinci bombanın yanına iki tane varil yerleştirin.

Sırada kuzeyde devriye gezen asker var. Devriyesi sırasında görebildiği yerlere dikkat edin. Yakın görüş mesafesinin içine (tabii o bakmazken) tuzağı kurun, tuzağın içine de sigaraları atın. Saklanın. Çaaat. Bu de Nazi'ler de tam mankafa canım, göz göre göre ayı tuzağına girdi herif. Cesedi gizleyin.

Barakanın üstündeki askeri kimse ona bakmaz iken, dürbünlü tüfek ile indirin.

Kan Bürümüştü Gözümüzü!

Zamanlamaya dikkat! Barakanın kuzeyindeki küçük eve gitmeniz ve askerlere görünmemeniz gerekiyor. Tiny'yi içeri sokun, diğer ikisi evin doğusunda yerde yatsınlar. Duvarın yanındaki asker gitmeye başlayınca, onun geçeceği yere tuzak döşeyin, hemen arkasına da sigarayı atın. Çaat! O ölür ölmez Duke batıya doğru sürünmeli ve tren istasyonunun üstündeki askeri diğerleri görmezken dürbünlü tüfekle vursun.

Kuzeydoğu temiz. Tiny duvarın kenarından sürünerek makinalı tüfeğin başındaki askeri bıçaklamalı. Cesedi uzağa bir yere atın. İstasyonun önündeki bütün askerleri öldürün. Lokomotifin yanında bekleyin. Duke'ü Tiny'nin yanına getirin. Inferno sürünerek silahlı vagonun yanına gelmeli, ön ve arkasındaki platformlara bomba yerleştirmeli. Ama çatılardaki askerlere dikkat edin. İşi bitince Inferno'yu da diğerlerinin yanına getirin. Hızlı bir şekilde (A)ya basarak bombaları patlatın. Alman'lar kendilerine gelemeden, geriye kalan son lokomotife gidin. Gerekirse Inferno'nun el bombalarını kullanın. Lokomotife binin ve dönülmez akşamın ufkuna doğru yola çıkın.

Beyond the Call of Duty'nin ikinci bölümünü gelecek sayımızda bulabilirsiniz.

Blaxis

Diamond Supra Express 56ePRO



Diamond, modem konusunda, rakiplerine oranla biraz daha yüksek fiyatla ama daha büyük avantajlarla seçenekler sunuyor. Bunun ilk örneği Diamond Supra Express.. 56K hızındaki external modemin herşeyden önce görüntüsü, yakışıklılığı dikkat çekiyor. 56K, zaten piyasadaki en yüksek hız olduğu halde SHOT GUN denilen çift namlulu şu ünlü silahtan ismini alan bır teknoloji sayesinde iki modemin aynı anda bilgisayarlara bağlanarak maximum 112K (bu rakamı hayatım boyunca görebileceğime inanmıyordum üç sene önce..) hıza ulaşabilmek mümkün olabilmektedir. Bu teknolojinin güzel bir yanı da, ikinci modem için bir marka veya hız sınırlaması getirmemesi. Yani Supra Expressi alan bir kullanıcı eski modemini tozlanmaya bırakmak zorunda kalmayacak. Tek gereken ikinci bir telefon hattının daha bilgisayara bağlanabilmesi. Ayrıca ISS'nin ASCEND MAX teknolojisini kullanıyor olması da gerekmektedir ama bu teknoloji adını duyurdukça tahminen,tüm ISS'ler hızla ASCEND MAX kullanımına geçecektir çünkü, servis sağlayıcılar için kullanıcılarına 112 K hız sağlamanın alternatif yolu, bu kurumlar için çok daha pahalı seçenekler içermektedir.

Supra Ekspress orjinal kutusunda bir seri kablo, bir adaptör, bir kurulum CD'si ve açıklama kitapçığı ile geliyor. CD'nin içinde çok kullanışlı fax ve iletişim programları ve bir Internet bağlantı programı bulunuyor. Kurulumu çok basit ama Mouse'unuz 2. seri portu kullanan 9 pin mouse ise, ya bir PS/2 mouse ya da 9 to25 Pin Convertor kablosu satın almak zorunda kalacaksınız. Bu eksisinin yanında (ki tüm external modemler için bu sorun vardır) Supra Express Internet'te dolaşırken yanınızda olmasını isteyeceğiniz bir arkadaş. Hem eski K56 hem de yeni V56 standartlarını destekliyor. Ayrıca geriye doğru tüm standartlarla da uyumlu. İlerisine yatırım yapmak isteyenler için tam aradıkları fırsat.

Firma: Multimedya
Tel: (0212) 2168355
Fiyat: 92 $+KDV

Apache NetExpress



Apache modemlerinin 56 K'lık internal versiyonu, son günlerde adından bir hayli övgüyle bahsedilen bir modem. Pek çok kullanıcı için bilgisayarının kasasını açıp ana kartın üzerine yeni bir kart takmak son derce büyük bir kabustur. Apache, ise bildiğim en kolay kurulan Internal modemleri üreten şirkettir. Eski, Plug'n Play olmayan, Jumper ayarlamaları gerektiren modemlerinde de bu kural değişmemişti. Yeni 56K Netexpress'de de kullanıcıya sağlanan kolaylıklar dikkat çekiyor. Herşeyden önce Türk kullanıcılar için tamamen Türkçe bir kullanım klavuzu hazırlanmış. Modemi kolayca PCI soketine yerleştirip telefona bağladıktan sonra, kurulum programı otomatik olarak gerekli sürücüleri ve Software desteğini hardiske kuruyor. Kullanıcıya kalan tek şey, Internet bağlantısında, ayarlar kısmından Apache NetExpress'i seçmek oluyor. Kulanılan ISS'ın ayarlarına göre modem Internet'e bağlanırken otomatik olarak eski K56 mı yoksa yeni V90 standardını mı kullanacağını kendisi tespit ediyor. Sağladığı performansın da bir hayli doyurucu olduğunu söylemek gerekiyor. Modem üzerindeki minik hoparlör vasıtası ile modem bağlantılarınızı sesli olarak takip edebileceğiniz gibi, modeme bir mikrofon bağlamak suretiyle telefon konuşmalarınızı bilgisayar üzerinden de yapabilmenize olanak sağlamaktadır. Modemin üzerinde gelen hoporlörün ses kalitesini beğenmezseniz veya sesi açıp kapamak sorun olursa, üzerine bir ses seviyesi kontrolü olan harici bir hoparlörü de modeme bağlamanız mümkün, böylece Internet üzerinden örneğin Amerika'daki bir numarayla ekonomik ve rahat bir telefon görüşmesi yapılabilir. Modemle gelen software desteği de kullanışlı fax ve iletişim programlarından oluşmaktadır. Mega Connect isimli programın tek eksigi, fax programında kayıt edilebilecek fax ve telefon numaralarının belli bir sayıyla kısıtlandırılmış olması. Kullanıcı, bu az sayıdaki kayıttan daha fazla bilgiyi bilgisayarında tutabilmek için Mega Connect programının profesyonel versiyonunu satın almak zorunda kılınmış. Bu durum özellikle, fax defterindeki numaraların sayısı 100'ün üzerinde olan kullanıcıların hoşuna gitmeyecektir. Internal modemlerden korkmuyorsanız, kısıtlı bir bütçeniz varsa, APACHE 56K NETXPRESS kullanıcısını uzun süre tatmin edecek bir upgrade olma özelliğini taşımaktadır. Tavsiye edilir.

Firma: Multimedya
Tel: (0212) 2168355
Fiyat: 54 $+KDV

Joystick İncelemeleri

Yıllar once, Earth Siege serisinin ilk oyunu Metal Tech isimli bölüm piyasaya çıktığında hayatımda ilk defa kendimi gerçek bir savaş aracını yöneten pilot gibi hissetmiştim çünkü robotu kullanabilmek için bilgisayarıma iki joystick bağlamak zorunda kalmıştım. Biri ile silah sistemlerini, diğeri ile robotun hareketini kontrol ediyordum...

Quickshot GenX700K



Yeni oyun severler oyun kontrolü konusunda eskilere oranla daha şanslılar. Artık geliştirilen Joystickler oyunlarda iki ayrı Joystick'in bağlantısı ile uğraşmaya, iki joystick ve bir klavye ile el koordinasyonunu sağlamakla vakit öldürmeyi tarihe gömecek özellikler taşıyor. Uzun ve yorucu kalibrasyon işlemleri de artık, bir dönem Commodore 64'lerdeki teyp kafa ayarı gibi hızla tarih oluyor. Yani her geçen gün, bir oyun sever olmak daha cazip hale geliyor. Yılların emektar Quickshot firması da hala bu amaca hizmet etmeyi başarı ile sürdürüyor. Son ürünleri Genx700K küçük çaplı bir sermaye harcamadan bilgisayar ile oyun oynamanın tadını çıkarmak isteyenler için üretilmiş bir joystick.

GenX700'ün kablosunun üç ucu var, biri bilgisayardaki klavye bağlantısının aynısı ve klavyeyi bilgisayardan çıkartıp, Joystick kablosundaki girişe takmak gerekiyor. Joystick kablosundaki ikinci girişi bilgisayarda boşalan klavye soketine oturtuluyor, üçüncü giriş de bilgisayar üzerindeki standart Joystick girişine bağlanıyor. Bazı bilgisayarlarda Joystick girişi bulunmayabiliyor. Bu durumda ses kartı gibi multimedia kartlarının üzerinde bulunabilen "eşantiyon" joystick girişlerini kullanmanın da zararı yoktur ancak söz konusu kartın üzerinde Joystick girişini disable/enable eden bir anahtar varsa bunun uygun durumda olmasına dikkat etmek gerikir. Aksi halde windows da joystick driver'larını kurmuş olmanıza rağmen Joystick için "not connected" mesajı alınır.

GENX 700'ün güzel görünümünün yanında özellikleri de cazıp. Joystick kolunun yanında bulunan Throttle kontrolü (BioThrottle) sol elin ergonomisine uygun dizayn edilmiş bir hız kontrol birimi. Uçuş, yarış, FPS gibi hız kontrolü gerektiren her oyunda kullanılabilir. Üzerindeki ekstra dijital düğmelere ise pek çok özellik atanabilir. Kumanda kolu ise, bir helikopteri veya uçağı uçururken oyuncunun en büyük yardımcısı olacaktır. Multi-view kontrolü oyuncuların simulasyonlar üzerindeki kontrolünü gerçekten de günümüzdeki son sınıra taşıyor. Zaten, Quickshot da Genx serisi Joystickler'e burdan ilham alarak isim vermiş. the GENeration of eXtreme control. Bunca güzelliği oldukça uygun bir fiyatla birleştirmeyi beceren Quickshot GENX700K'yı herkese tavsiye ederim.

Firma:Multimedya
Tel: (0212) 2168355
Fiyat : 50 $+KDV

Quickshot GenX500



Genx700K'nın küçük kardeşi fiyatı ile pek çok öğrencinin gözdesi olacak gibi. Özellikleri de abisinden aşağı kalmıyor. Biothrottle yerini küçük bir hız kontrol manivelasına bırakmış ama üzerinde kontrol tuşları yok. Kontrol çubuğu (Türk dil kurumu böyle diyor!) ise abisi ile aynı özelliklere sahip ve Genx700 gibi 45 derece sağa ve sola kendi etrafında dönebiliyor.
Genx500"ün bence bir avantajı, neredeyse Genx700 ile aynı özelliklere ama daha küçük bir hacim içinde sahip olması. Genx700K'daki Bio Throttle'ın üzerindeki fonksiyon düğmelerini hesaba katmazsak, aslında iki joystickte aynı işlevi görüyor ve Genx500 hem fiyatı hem de küçük hacmiyle, hem cüzdanda hem de bilgisayar masasında ekonomik bir kullanım yaratıyor. Üstelik, Genx500'in bilgisayar bağlanması ve kurulumu Genx700K'dan daha kolay. yapılması gereken tek şey, Genx500'ün kablosunu bilgisayardaki joystick soketine yerleştirmek ve kutuyla gelen disketi sürücüye takıp çalıştırmak. Hardware kurulumu ile fazla zaman harcamak istemeyen ama sıkı da bir joystick arayanlar için bu özellik bulunmak bir nimet. Ayrıca, ebeveynler, evdeki bilgisayar manyağı küçük afacana bir joystick almak istediklerinde de, ufaklığın fazla donanım ve yazılım uzmanı olmadan kolayca takıp sökebileceği bir Joystick Genx500. Tabi uçuş simulasyoncularını da unutmamak lazım. Uçuş simulasyonları hastası olup da, Flightstick alacak bütçesi olmayanlar için, normal, düz bir joystick'ten çook daha iyi bir seçim Genx 500.

Firma: Multimedya
TEL: (0212) 2168355
Fiyat: 20 $+KDV



Inca 56600 External Modem

Siz de bizim gibi bilgisayara ne bulursanız takanlardansanız, fazladan bir PCI slotunun değerini çok iyi bilirsiniz. Modemlerin de PCI teknolojisini kullanmaya başlamasından bu yana, kıymetli PCI slotlarına bir ortak daha çıktı. Ama piyasada bu kadar External modem varken, bu hiç de sorun değil.

External modemlerin en büyük iki avantajını, Inca 56k External Modem de taşıyor. Birincisi, bilgisayar kasasının içinde oluşan statik ve parazit etkilerinden uzakta, kasanın dışında bulunmasından dolayı Internet'ten gelen bilgiler daha güvenilir oluyor. İkincisi, acemi bilgisayar kullanıcılarının kasayı açıp, tornavida ile bilgisayara girişmesine gerek bırakmıyor. Modemle birlikte gelen çift uçlu seri bağlantı kablosu, Inca modemin seri port'a veya mouse port'una rahatlıkla bağlanabilmesini sağlıyor. Modem'le birlikte ayrıca bir adaptör ile sürücü ve yazılım CD'si geliyor. Bu CD, Inca Internal modem ile verilen CD'den daha iyi hazırlanmış. Modem ile ilgili sürücü ve programlar sizin seçimleriniz dahilinde otomatik olarak yükleniyor. Inca modemin en büyük eksikliği, yanında gelen kitapçığın çok ama çok yetersiz olması. Kitapçık, yarım sayfa modemi bilgisayara nasıl bağlanacağı yazıldıktan sonra, sanırım hiçbirimizin hiçbir zaman işine yaramayacak olan modem kodları ile doldurulmuş. Inca Internal modem en azından Türkçe ve işe yarar bir kitapçıkla beraber geliyordu.

Inca'nın geçen ay incelediğimiz 56600 Internal modemi hakkında pek iyi şeyler ne yazık ki söyleyememiştik. Ama External modelinin bizim beklediğimizden biraz daha iyi çıktığını söyleyebiliriz. 56600 bps bağlantıya izin veren bir ISS üzerinden günün çeşitli saatlerinde yaptığımız yüzlerce bağlantının en azından %70'inde 40000 bps'den aşağı olmayan bağlantı hızları yakalamamız mümkün oldu. Birkaç sefer 48000 bps'lik bağlantıya ulaştık, ama ne yazık ki tam 56K'lık bir bağlantı hiç sağlanamadı. Tabii bunun tek sebebi modem olamaz, bağlantı yapılan ISS'in özellikleri, hatların temiz olması da büyük bir etken. Kısaca, Inca'nın 56600'lük bu External modemi, Internal versiyonundan daha iyi.

Firma: Pasifik Bilgisayar

Tel: (0212) 212 88 65

Fiyat: 62 $ + KDV

Inca 500 Watt Hoparlör



Bilgisayar oyunlarından tam anlamıyla zevk almak istiyorsanız, sağlam bir ses düzeni kurmanız şart. Tabii iyi bir ses sisteminin temel taşı iyi bir ses kartıdır. Ama iyi bir çift hoparlör olmadan sisteminizin tam olduğunu söylenemez. Inca'nın 500 Watt'lık hoparlörleri de ses sisteminizin eksilmez bir parçası olmak için aday. Ama bazı eksiklik ve hataları yüzünden çok da iyi olduğunu söyleyemiyoruz.

Hoparlörlerin boyutları masanızın üzerinde pek fazla yer kaplamayacak şekilde dizayn edilmiş. Bütün ayarlamalar sağ hoparlör üzerinden yapılıyor. Farklı durumlara göre üç farklı ses düzeninden birisini seçebiliyorsunuz: Müzik, film ve simulasyon. Sonuncusu tabii ki sadece simulasyon oyunlarında kullanılan bir seçenek değil, genel olarak oyunlarda bu seçenekte oynarsanız, hoparlörlerden daha iyi bir performans elde edebiliyorsunuz. Inca hoparlörlerin üzerinde 4" Woofer ve 2" Tweeter bulunuyor. Bass ve tiz ayarlarını da elle yapabiliyorsunuz. Ama hoparlör ilk firesini bass ayarlarıyla oynarken veriyor. Eğer bizim gibi insanın içini titreten, bass ağırlıklı bir müzik dinlerken daha iyi çalışabiliyorsanız, Inca hoparlörler sizi hayal kırıklığına uğratacak. Bas sonuna kadar açıkken, sesi yarıdan fazlaya ayarladığınız anda, seste cızırtı ve çatlamalar oluşmaya başlıyor. Biraz daha açarsanız, hoparlörün Bass'ını çatlatacağınız garanti gibi görünüyor. Ayrıca, bilgisayardan hiç ses gelmediği zamanlarda dahi, hoparlörlerden hafif bir hışırtı geliyor. Bu da bir diğer dezavantaj olarak eksiler hanesine yazılıyor.

Sonuç olarak, eğer sesi sonuna kadar açıp, bangır bangır müzik dinlemek veya oyun oynamaktan hoşlanmıyorsanız Inca hoparlörleri deneyebilirsiniz. Aksi taktirde, Inca ile aynı kalitedeki hoparlörlerin çok daha ucuz olduğunu, aynı fiyata da piyasada çok daha iyi hoparlörlerin olduğunu unutmayın.

Firma: Pasifik Bilgisayar

Tel: (0212) 212 88 65

Fiyat: 48 $+ KDV

Donanım İpuçları

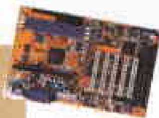
Modemler İçin: Eğer Internet bağlantınızın yavaşlığından şikayet ediyorsanız, bunun nedeni Dijital değil de, Analog bir santrale bağlı olmanızdan kaynaklanıyor olabilir. Analog bir santrale bağlı olup olmadığınızı anlamak için, herhangi bir mobile telefon numarasına telefon etmelisiniz. Eğer cep telefonunda numara değil de, soru işareti veya onun benzeyen, numaranın bulunamadığına dair bir işaret çıkarsa, anlayın ki Analog santrale bağlısınız ve Internet bağlantı hızınız bu yüzden yavaş.

Hoparlörler ve ses ayarı: Eğer sesi biraz fazla açtığımızda, hoparlörlerden gelen cızırtılardan şikayet ediyorsanız, bilgisayardaki ses ayarları ile oynamayı deneyin. Ekranın sağ altındaki SES DENETİMLERİ seçeneğini tıklayarak MICROPHONE ve LINE IN seçeneklerinin altındaki küçük kutulara tıklayarak tamamen kapatın. Bu iki seçenek bazen hoparlörlerde parazit oluşmasına sebep olabilir, özellikle de bilgisayarınıza bir mikrofon bağlıysa. Ve şunu sakın unutmayın, sesi hoparlörler üzerinden değil, Ses Denetimleri seçeneğinden açmak, her zaman için daha iyi sonuçlar verir ve hoparlörlerinizin aşırı bass'tan çatlamasını önler.

Donanım Pazarı

Görünüşe bakılırsa yeni bir ekran kartları yağmuruna tutulmak üzereyiz. Voodoo 3, TNT 2 yeni gelmişken, Matrix G400, ATI Rage ve Savage4'te yeni kartlarıyla piyasaya giriyorlar. Okulların tatile girmeye başladığı şu sıralarda yeni bir ekran kartı almayı düşünüyorsanız, size tavsiyemiz bir iki ay daha sabredin. Yeni işlemcileri kullanan bütün kartları karşılaştırıp, test ettikten sonra sizlere sonuçları bildireceğiz.

Sizleri yanılgıya düşürmemek için bizzat test etmediğimiz ürünlerin fiyatlarını donanım pazarından çıkartmayı uygun gördük, çünkü farklı ithalatçılar aynı ürüne ufak da olsa farklı fiyatlar veriyorlar. Sonuç olarak, bunlar bizim güvendiğimiz ve test ettiğimiz, hatta kullandığımız markalar. Tavsiye etmesi bizden, karar vermesi sizden.



ANAKART
Abit BH6 Mainboard
Test Edilmedi

5 PCI slotu var, overclock'çular için ideal. Ayrıca ufak bir BIOS update'i ile Pentium III'lerle uyumlu hale geliyor.



CD-ROM
Pioneer 40 Hızlı
62 $+KDV

Sade görünüşüne aldanmayın, gerçekten kullandığımız en hızlı ve güvenilir CDROM olan Pioneer'ı gönül rahatlığıyla alabilirsiniz.



İŞLEMCİ
Celeron 300A
Test Edilmedi

450 Mhz'e kadar en sorunsuz overclock edilebilen işlemci, ama piyasada bulabilmek için çok uğraşmanız gerekecek.



SES KARTI
Sound Blaster Live!Value
85 $ + KDV

Artık Türkçe olarak da piyasada bulunabilen SB Live! Value, SB Live!'dan Dijital I/O kartının çıkartılmış versiyonu.



HARDDISK
6,4 GB Quantum FB.
Test Edilmedi

Şu an size yeten bir harddisk, bir yıl sonra tıka basa dolup size zor anlar yaşatabilir. 6.4 GB ortalama bir oyunsever için ideali.



HOPARLÖR
Cambridge Soundworks
95 $ + KDV

Bir Sound Blaster Live! Almaya karar verdiyseniz, tartışılmaz en uyumlu iş arkadaşı olan Cambridge Soundworks'ü tercih edin.



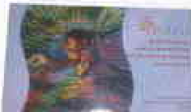
BELLEK
64 MB PC100 SDRAM
Test Edilmedi

128 MB'a henüz ihtiyacınız yok. Zaten 128 MB PC100 Ram'lerin fiyatları 64 MB'ın iki katından daha fazla.



MODEM
Apache NetExpress
49$+KDV

Kolay kurulumu, sorunsuz kullanımı ve uygun fiyatı ile Internet hastalarının ilacı olabilir.



EKRAN KARTI
Sparkle Riva TNT 16 MB
120$+KDV

Test ettiğimiz TNT kartları arasında belki en performanslı olanı değil, ama fiyat/performans oranı en uygun olan TNT olduğu kesin



JOYSTICK
Quickshot GenX700 K
50 $+KDV

İnanılmaz rahat kullanımı, oldukça uygun bir fiyatla birleştiren GexX700'ün tek dezavantajı, masanızdan oldukça büyük bir bölümü götürecek olması.



MONITOR
15" CTX
Test Edilmedi

Fiyatına göre oldukça kaliteli bir monitör.



MOUSE
A4 Tech Winbest 4D+
15 $+KDV

Şık bir görünüş ve inanılmaz rahat kullanıma sahip bir mouse. Dört tuşu ve ekranı kaydırmak için düğmeleri var.

Fox Hunt



İşte Playstation'da her zaman bulunmayan cinsten bir oyun. Nasıl yani? Okumaya devam edin ve görün...



Çok saygıdeğer ve bir o kadar da değerli okuyucularım. Bir "Emin Abi yardım et!" köşesinde daha sizlerle beraberim işte. Nasılsınız? Umarım kendinize iyi bakıyorsunuzdur. Ben de fena dilim işte noolsun, uğraşıyoruz. Okurlarımdan gelen sorunlara ışık tutmak için elimden gelen gayreti göstermeye devam ediyorum(!?!). Geçenlerde bir hanım arkadaşımızın eleştirisine maruz kaldım canımcıklarım. Hanım kızımız az ve öz şöyle diyor: "-sevgili Emin Abi, niye şifre vermekten kaçınıyorsunuz?". -Bakınız hanım kızım evladım, biz şifreleri, şifreli şifreli veriyoruz, lakin siz almayı bilmiyorsanız ben ne yapayım? Almasını da size ben öğretemem ya! Biraz uğraşın, zamanla gerçekten alabildiğinizi farkedip bana teşekkür bile edeceksiniz. Neyse canımcıklarım, gelelim bu ay ne problemlerimiz varmış... Sevgili Emin Abi, aileme bir bilgisayar aldırana kadar canım çıktı, bu sefer de çalıştırmak için debeleniyorum. İki gün önce gidip bir oyun aldım, bilgisayarıma taktım ama bir türlü çalıştıramadım. Tamirciye götürdüm, adama bana "-abi bunun piston segman kaynatmış, platin de meme yapmış, artık adam olmaz" dedi. Bozulduğunu bir duyarlarsa bizimkiler benden harddisk yaparlar! Ne olur bana yardım edin. Bilgisayarın her tarafını kurcaladım, bir türlü düzelmiyor. Harçlıklarımdan yeni bir bilgisayar alabilir miyim? Yeni bir segman ne kadardır? Sizce ne yapmalıyım?

-Vah güzel evladım vah! Daha senin gibi ne yağız gençlerimiz harcanıyor bu alemde. Öncelikle panik yok bi kere, her şeyden önce sakin ol, klavyeyi yerine bırak, disket sürücüsüne de kibrit çöpü sokmaktan vazgeç, böyle yaparak hiçbir şeyi düzeltemezsin. Aleti galiba bilgisayar değil de, araba tamircisine götürmüşsün gibi geldi bana, hazır götürmüşken yağını da değiştirtseydin bari, ay hah haah haaah, espri yaptım. Sen en iyisi o bilgisayarı sat, yerine bir Playstation satın al! Ya da azcık daha bekle, Playstation 2 denilen canavarı satın al, böylece gözlükten başka sorunun kalmamış olur. Bir başka canımcığım da şöyle diyor: "3 cd'ye tekamül eden Fox Hunt isimli oyun alınmaya değer mi, değmez mi?" -Güzel evladım, sen istersin de biz oyunu incelemez miyiz?

YIL 1942, Savaş Zamanları...

-Hiç unutmam, Fox Hunt, PC' de çıktığında çok muazzam olay olmuştu. Öyle ki Uranüs' ten bile duyulmuştu(peki ben neden duymadım, Aman Allahım, sağır mı oldum yoksaa? -BLX). O gün bugün derken bir de bakarız ki, o ne? Bizim ünlü oyun bir de Playstation' da çıkmasın mı?(ne yalan söyliyim bu sefer pek de olay olmadı!) Bilgisayar oyunları devi olan Capcom Entertainment yine bir ilke imzasını attı. Benim bildiğim kadarıyla Playstation' da Fox Hunt' dan başka 16mm'de çekilmiş bir film gibin olan oyun yok. Daha çok 007 filmlerinin geyikize edilmiş bir versiyonu gibi. Ardarda eklenmiş dijitize video görüntüleri ve kaliteli soundtrack, oyuna gerçek bir film görünümü ve hissi vermiş. Başlangıçta tam bir gizli ajan filmi edasıyla oynayan karakterlerin adlarının yazıldığı jeneriği görüyoruz ama sonra aslında hiç de ciddi bir oyun olmadığını anlıyoruz.(zaten anlamıştık, bakınız iki önceki cümle). Oyun film gibin ama yerinizde oturmak da yok. Televizyon yarışmalarından medet uman, buzdolabını hiç dolduramayan ve kelimenin tam anlamıyla bir salak olan Jack Fremont isimli karakteri yönlendiriyorsunuz. Soru ise şu: -acaba Jack, Los Angeles' a sezonun ortasında nükleer bomba atmak isteyen çılgın Rus ajanını durdurabilecek midir? CIA, salağımıza dünyayı













kurtarmak için bir şans ve de kirasını ödemeye yetip artacak kadar da para vermeyi teklif edince, adamımız salaktan bozma bir ajan olup çıkıyor. 24 saat içinde Fox'u yakalayıp, içinde Launch Code' un bulunduğu CD' yi bulup, Frank' i kurtarması falan gerekiyor. Ajan oluyor olmasına da, kolay gibi gözüken bu görevde sonradan başına neler geliyor?

Bond...James Bond....

Eğer Jim Carrey tutkunuysanız bu oyun tam size göre. Çünkü kahramanımız tam bir Jim Carrey özentisi! Aynı mimikler, aynı şebek ötesi hareketler ve daha neler neler Jack abimde de bulunuyor. Esprileri ben şahsen tuttum. Arada bir saçma ve soğuk olmasına rağmen hiç sıkılmıyorsunuz ve oyundan kopmuyorsunuz. Eee, Kemal Sunal'ın "eşşoğlueşşek" demesine gülmekten kırılan bir toplum olduğumuza göre bu esprileri haydi haydi severiz gibi geliyor bana (hastanenin asansöründeki iki hatunlu yere bayıldım zati). Oyunda çeşit çeşit enteresan tipler var, Elvis bile mevcut! Ciddi bir ajan filmi gibi, Fox Hunt' da da güzel kadınlar, ikiz ajanlar, egzotik mekanlar (Las Vegas ve Colorado...) ve hatta Sean Connery' nin bile hareketli sahnelerde yapamadığı atraksiyonlar var. Siz en son ne zaman 007 James Bond' un, jet motoru takılmış bir tekerlekli sandalyeyle, hastane koridorlarında hemşire kılığına girmiş erkek rus ajanlarından kaçtığını ya da 20000 metreden aşağı düşerken, uçuşan ajanları vurduğunu gördünüz?

Aha, Bu da Oynanışı...

Oyunda bizim esas olarak yaptığımız dört farklı hareket var:

1- Araştırma modu: Sağı solu dolaşıp etraftaki nesneleri topladığımız yerler,

2- Dövüş modu: Rakiplerinizle yumruk yumruğa dövüştüğünüz yerler,

3- Çatışma modu: Düşmanlarınızla silahlı çatışmaya girip nişan aldığınız yerler,

4- Yol modu: Bir araçla belli bir yolu takip ettiğiniz yerler.

Tuş kombinasyonu ise şöyle:

X: Kullanma, onaylama

Kare: Dövüş modunda korunma (guard)

Üçgen: Dövüş modunda yumruk

Yuvarlak: Dövüş modunda tekme

L ve R tuşlarıyla da demo geçme ve ekran boyutu ayarları gibi fonksiyonları kullanabiliyorsunuz.

Sağ yön tuşu: Sağa döner

Sol yön tuşu: Sola döner (hadi yaa, inaanmıyorooom!)

Yukarı yön tuşu: ileri istikamete doğru yol aldırır

Tuşları kullanabilmek için ekranda kırmızı bir işaretin çıkmasını beklemelisiniz (hayır, şov tıvınınkinden dül, bu işaret kare!).

Gül ve Diken Olayı

Oyunu küçük ekran modunda oynamak daha iyi gibi çünkü tüm ekran iken çözünürlük çok düşük. Playstation 'ın desteklediği bu kadar demek ki. Zaten video kartınız olsa bile bu oyunda kullanamıyorsunuz. Oyunun 3 CD olması da madalyonun bir başka yüzü tabi, daha ilk görsel temasınızda cebinizden feryat seslerinin çıkması kadar doğal bir şey yoktur. "Üç CD abi, boru mu diyeceksiniz ama aslında çok çok da kısa bir oyun. Yani bir oturuşta en fazla üç saatte bitirebileceğiniz kadar kısa. Hatta ve hatta bu süre bazıları için yarım saate kadar inebilir (bendeniz for example!). Zaten video dosyaları çok yer kapladığından, fazla uzun bir oyun da beklemiyordum açıkçası. Bir de kutusunda on farklı sonu olduğu yazılı. Evet doğrudur ama ben bir şekilde kayıtlı videoların hepsini seyrettim ve aslında pek de farklı bir şeyin olmadığını anladım ve buradan tüm halkın huzurunda açıklıyorum. Yani her bitirişinizde hemen hemen aynı şeyler olacağından uzun vadede sizi bayacak bir oyundur. Bir Resident Evil 2'yi otuz kere oynayıp bitirebilirsiniz ancak Fox Hunt' ı en fazla dördüncüde çöpe atarsınız. Bir eksisi de save ile alakalı. Eğer hastane bölümünde zorlanırsanız (ki oynarsanız zorlanacaksınız!!!) ne demek istediğimi daha iyi anlayacaksınız. Hastanedeki save bölgeleri en az üç dakika aralıklı. Bölümü geçebilmek için her tarafını ezberlemeniz gerekiyor.

Fox Hunt, aptal ve gülünç ama bence başarılı ve faydalı bir eserdir. Her şeye rağmen adamların hakkını yememek lazımdır ki harbiden Playstation gibi bir alette böyle bir tarz denemiş ve bizleri (Playstation sahiplerinden bahsediyorum, diğerleri lütfen üstüne alınmasın) sevindirmeye çalışmışlar. Piyasada da pek nadir bulunabilen bu oyunu oynamanızı tavsiye ederim, şimdiden iyi eğlenceler. Gelecek ay görüşürük canımcıklarım(!?!), bye&smile!

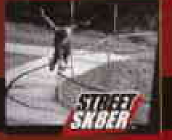
Fox Hunt Capcom / Adventure / 3 CD

İNCELEYEN	: Mega Emin	Megaemin@hotmail.com	
SİSTEM	: Playstation	GRAFİK	★★★★★★★★☆☆
Oyuncu sayısı	: 1	SES/MÜZİK	★★★★★★★★☆☆
Memory Blok	: 1	ATMOSFER	★★★★★★★★☆☆
Bilgi İçin	: www.ea.com	OYNANABİLİRLİK	★★★★★★☆☆☆☆

Genel 7 Puan

LEVEL Hit

Street Sk8er



Vay be, demek isteyince geyik otomobil yarışları dışında da muhteşem konsol oyunları yapılabiliyormuş!



Yalanım yok, hayatım boyunca bir defa şu kaykay denen merete binmeyi denedim, onda da az kalsın boynumu kırıyordum. Heh, bazıları üçlü saltoyu benim icad ettiğimi söyler, bir yerde bu doğru tabii, ama kesinlikle istemeden oldu! Neyse, o günden sonra bir daha o kaykay denen şeytan icadına yaklaşmadım bile, gidip motora binmeyi öğrendim. Tabii bu uzun zaman önceydi, şimdi nostalji takılmanın sırası değil. Burada esas konu kaykay denen o acayip şey ve onunla yolda neler yapabileceğiniz. Gerçektende bu alet Batı gençliği arasında son derece yaygın, hatta bir spor olarak kabul ediliyor, müsabakaları var falan. Ancak esas olayın geçtiği yer sokaklar, ama tabii adamların ülkelerinde yürünecek ya da üzerinde kayılabilecek doğru düzgün yol var. Burada paten kaymaya kalkarsanız ya bir kamyonun altında kalırsınız, ya da bir inşaat çukurunda boğulursunuz. O yüzden bizim memlekette pek tutulan bir spor değil maalesef. Öyle ya, kim gençlerin okullarda Amerikan özentisi çeteler kurmak gibi geleceği parlak bir iş varken, sporla ilgilenmesini ister? Hey babalar, oğullarınızı ve kızlarınızı kaykay gibi tehlikeli sporlardan uzak tutun, onlara doğum günlerinde 9 mm Smith-Wesson hediye edin! Altıpatlar olsun, böylece teneffüslerde Rus Ruleti oynamaya da fırsatları olur.

Kayalım Uzak Diyarlara Adamım!

Neyse, şimdi çocuk yetiştirmeyi sadece doğurmaktan ibaret sanan salak ebeveynleri bir kenara bırakıp şu oyuna bakalım. Street Skater her ne kadar Electronic Arts adı altında piyasaya çıkmış olsa da, aslında Micro Cabin diye pek adı sanı duyulmamış bir firmanın ürünü. Olay basit, birkaç farklı tipten birini seçiyor, özel parkurlarda bu tiple yarışıyorsunuz. Altınızda kaykay çeşitli engelleri aşıyor, akrobatik hareketler yapıyor ve yarışı kazanmaya çalışıyorsunuz. Peki bu kadar mı? Aslında



değil tabii, konu basit ancak uygulaması son derece detaylı ve bir o kadar da zevkli. Öncelikle yarışmak için kullanacağınız karakterlerin herbiri sadece tip olarak değil, yetenek olarak da diğerlerinden ayrılıyor. Aynı pistte her karakterle farklı sonuçlar elde etmek mümkün, tabii bu oyun iki kişi karşılıklı oynanabiliyor, yani değişik tiplerle karşılıklı yarışabilirsiniz. Bunun dışında her karakterin kendine has akrobatik hareketleri var, fakat tabii tüm tipler belli standart manevraları yapabiliyorlar.

Güzel Grafikler!

Oyun oldukça güzel grafiklere sahip, doğrusu programcıları her kimse tebrik edilmeyi hakediyorlar. Karakterinizin son derece yumuşak hareketlerinden tutun da parkurların her adımına dek her detay düşünülmüş, üzerinde çalışılmış. Sonuçta ortaya son derece güzel grafiklere sahip bir oyun çıkmış. Parkur dahilindeki hemen her-



şeyi çeşitli manevralar sergilemek için kullanabiliyorsunuz. Tabii oyunun kapalı parkurlar şehrin sınırsız sokaklarında geçmesi çok daha iyi olurdu ama buradaki pistler de pek yabana atılır cinsten değil. Mesela en temel parkur olan LA sadece düz yollardan oluşmuyor, içinde "yarım fıçı" denen akrobasi yapmanıza imkan sağlayan bir bölüm bile var. Zaten belli bir puana erişebilmek için kimi zaman bu tür yerlerde akrobasi yapmanız da gerekecek. Akrobatik hareketleri belli tuş kombinasyonlarıyla sağlıyorsunuz, ancak dikkat edin, düşerseniz puan kaybedersiniz. Oyuna standart game pad ile hakim olmak biraz zor, çünkü çok hassas manevralar yapmanızı gerekebiliyor. Bu yüzden Dual Shock analog game pad kullanılması tavsiye olunur, bence sırf bu oyun için bile bir tane edinmeye değer. Ses ve müzikler de hiç fena değil, fakat tabii müzik zevkinize kalmış bir olay bu. Oyun ayrıca her yarışı kaydediyor ve isterseniz baştan seyredebiliyorsunuz, ancak maalesef bunları kaydetmek mümkün olamıyor. Sonuç olarak Street Skater değişik tarzda bir oyun, fakat son derece güzel hazırlanmış. Verilen paraya değer, kaykayla olan maceranız benim gibi bir defaya bile mahsus olsa, yine de sakın kaçırmayın derim. L

Genel Puan: 9

Street Sk8er EA / Spor /1 CD

İNCELEYEN	: Mad Dog		
SİSTEM	: Playstation	GRAFİK	: ★★★★★★★★★★☆
Oyuncu sayısı	: 1-2	SES/MÜZİK	: ★★★★★★★★★☆☆
Memory Blok	: 1	ATMOSFER	: ★★★★★★★★★★☆
		OYNANABİLİRLİK	: ★★★★★★★★★★☆

Dual Shock ✔

Big Air

bigair

Kafanızı, gözünüzü artistik bir biçimde nasıl yarabilirsiniz?

Abi, nedir bu yaw? Kaykay oyunları modası mı çıktı şimdi bi de başımıza?

- Ne bilim lan! Meraklısı var ki yapıyo adamlar, fakat Street Skater bayaa iyiydi ha, akrobasi yapmaya doyamadım.

- E bu nasıl, kar sörfü falan mı deniyo buna, nedir?

- Valla adamlar dışarıda Snowboarding diyo ama, bizim dilde ne deniyo ben de tam bilemiyom.

- Ne o, seni pek sarmadı galiba? İlgisiz duruyon...

- Bilmem ki, yani sokakta kaymak başka, karda kaymak bambaşka bi olay, buna çok para lazım herşeyden önce. Biraz zengin sporu yani, belki o yüzden ilgimi çok çekmedi. Yani hiç İsviçre Alplerinden aşağı bir tahtanın üstünde kaymayı hayal etmedim, çok uzak bi olay gibi geliyo bana.

- O zaman çalıştır da bakalım nasıl bişiimiş...

Dikkat! Kaygan Zemin

- Aha, bırak kahve yapmayı da gel bak, demo başladı...

- Üh, bu ne be! Adamlara bak, ben iki ayağımın üstünde zor duruyom, herifler karda, buzda ne manevralar yapıyo!

- He heeee, olsun artık o kadar, herifler hayatlarını bu işle uğraşarak geçiriyo...Başlatalım artık şu oyunu bi...

- Amman diyim, kolay seviyeye al da, bi de kafamızı kırmayalım şimdi!

- Lan bilinçaltı, bazen merak ediyorum, gerizekalı mısınız topunuz diye, kardeşlerin de böyle senin çünkü...

- Ne dedim ki abi?

- Boşver, al bakalım, geldik karakter seçmeye, hangisi olsun?

- Abi, abi şu hatunu seç, onu seç, hadi, hadi, hadi!

- Dur lan manyak, heyecan yapma! Altı üstü bi oyun ha! Dövecem şimdi bak!

- Abi kıyafetini de seçelim, bak bütün ünlü markalar var! Quicksilver olsun, hadi!

- Marka budalası herif seni. Olm kıyafet çok önemli diil, tahtayı seçmek önemli, bak herbiri farklı tipte, acaba hangisini alsak. Kısa ve ince yapılı olanlar daha çabuk dönebiliyo herhal, uzunlar da hızlıdır. Aha işte bunu alalım, bi halt anlamadım ya, neyse.

- Alıştırma yap önce az, bak tuşlar da ayarlanıyo. Ohooo, bütün tuşları kullanıyo neredeyse bu oyun...

- Lan bi Dual Shock alamadık gitti ha, bak bu tarz oyunlarda ne kadar faydalı oluyo...

Ah! Gitti Zavallı Kemiklerim!

- Yaw, hızlansana kızım! Niye gitmiyo lan bu hatun, neyi yanlış yapıyoz?

- Ohooo, ama baba bi saattir söylüyom dinlemiyosun. Sen virajları içerden almaya çalışıyon, yavaşlıyo tabii, dış duvarı kullansan yaw!

- Lan sus, kıracam şimdi ağzını, yüzünü! Ne bilim olm, karda kaymışlığım mı var? Motor kullanır gibi dönmeye çalışıyom, ama burada işe yaramıyo!

- Hehehe, senin tek kayma tecrüben seneler önceydi di mi? Hani bizim yokuş buz tutmuştu da, senin de postalın kaymıştı. Wohahahaaa, yokuşun dibinden toplamışlardı seni!

- Yaaa, bi de asfalta mazot dökmüşlerdi, motorla kayıp yere yapışmıştım, neyse ki fazla hızlı diildim. Öküz herifler, sen tut bi bidon mazotu yola dök, cık cık cık!

- Ya, dikkat! Aha, gene düştün işte konuşurken, bırak da ben yapayım şunu. Hah, bak nası gidiyom, ehehehe! İşi biliyom baba!

- Yaaa, sorma! Sertifikalı sporcu kesildi başıma inek! Fakat grafikler fena diilmiş...

- Bilmem, Street Skater oynadıktan sonra soluk geldi biraz, belki ortam buzlu olduğundandır. Hehe, bak, hareket çektim puan verdi.

- Bak bi rampa daha, lan zıpla! Oha, amma yükseldi ha, inişte burnunu kaldır biraz, çakılacan yoksa...

Ben Rock Severim!

- Tuttun bakıyorum bu oyunu, yarım saattir kalkmadın başından.

- Yok yaw, iyi oyun ama, dedim ya Skater oynadıktan sonra biraz soğuk ve mesafeli geldi bana. Güneşli ortamları, neşeli bölgeleri severim ben. Burada kar ve buz var, bayıyo bi zaman soora...

- Bence de, ayrıca kontrolü de biraz uğraştırıyo. Niyeyse ısınamadım o kadar buna...

- Dedik ya baba, karlı buzlu ortamlar diye, ondandır, ehehehe-ee...

- Hüh, esprik yaptı taş arabası, lan git kahve yap!

- Ama yaw, az daha oynasaydım. Hoş, müzikleri kafamı ütüledi ama...

- Tabii ütüler, doldurmuşlar Ska felan diye acaip türde gürültüleri, benim de kafam şişti yani...

- Buradan az puan gidecek sanırım...

- Kaçınılmaz olarak, seven sever, ben sevmem. Hiiiiiiiçççç sevmemmmmm! L

Big Air Accolade / Spor /1 CD

İNCELEYEN	: Mad Dog
SİSTEM	: Playstation
Oyuncu sayısı	: 1-2
Memory Blok	: 1

GRAFİK	★★★★★★★★☆☆
SES/MÜZİK	★★★★★★★☆☆☆
ATMOSFER	★★★★★★★☆☆☆
OYNANABİLİRLİK	★★★★★★★☆☆☆

Dual Shock ✔

Bilgi İçin: Aral İthalat (0212) 6592673

Genel 7 Puan



Ridge Racer Type 4

NFS-Road Challenge ile aynı anda piyasa çıkan Ridge Racer T4'ün şansı olabilir mi?







Playstation'ın 1995' te piyasaya sürülmesiyle beraber başlayan, Namco' nun Ridge Racer serisi, uzun zamandır çıkması beklenen serinin son oyunu olan Ridge Racer Type 4 ile devam ediyor. Aslında oyunun Western (batı) versiyonu hala çıkmış degil. Çıkacak olan versiyonun daha farklı özellikler taşıyacağı yönünde de duyumlarımız var. Bunlara da yazının ilerleyen bölümlerinde değineceğiz. Bu şartlar altında biz de Japon versiyonunu inceleyeceğiz.

OK, Let's Do It!

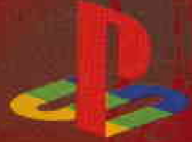
Oyunumuzu makinemize takar takmaz, her zaman olduğu gibi demoyla karşılaşıyoruz. Ancak bu demonun sizi ilk görüşte kendisine aşık edebilecek kadar kaliteli olduğunu söylemeliyim. Bir kere, hiçbir yarış oyununda böylesine güzel kullanılmış bir hatun olayına rastlamamıştım. Bakınız, olayı anlatayım. Hatun kişi, öyle kendi halinde yarış pistinin ortasından yürüyerek evine doğru ağır ağır yol alıyor. Şimdi diyeceksiniz ki hatunun yarış pistinin ortasında işi nedir? Hemen anlatayım; hani biz Türkler cesaretin simgesiyiz ya güya, hani E-5' lere, TEM' lere hiç korkmadan haldır huldur dalarız ya, işte bu Japonlar da hiçbir ulustan geri kalmamak için kafayı kullanıp böyle bir dolap çevirmişler. Helal olsun çocuklara, iyi de olmuş hani. Olay bundan ibaret (Bu arada bakınız çok önemli mesajlar da verdim, demek ki neymiş? Alt ve üst geçitleri kullanacakmışız!). Neyse efendim, o sırada arabalar çoktan yarışa başlamıştır ve de birbirleriyle burun buruna, hatun kişi istikametinde kapışmaktadırlar. 02 kapı numaralı araç, bir ara rakiplerinden sıyrılıp takriben bir saniye kadar öne geçer. Hatun kişi yürürken birden tökezler ve ayakkabısının topuğunun kırıldığını fark eder. Derken sadece bir saniye önde olan 02 kapı numaralı araç oradan geçer. O anda hatunumuzu görür ve orada film kopar. Önünden geçerken 320km/h ile giden araba, hatunun bir on metre kadar ötesinde duruverir. Hatunumuz arabaya doğru yürür, sağ cama doğru eğilip "bak dişlerim ne sağlam!" edasıyla bir gülücük atar, otomatik cam karizmatik biçimde açılmıştır bile. Adamın artık yarışla falan alakası kalmamıştır zaten. Lakin ne enteresandır ki, sadece bir saniye arkasında olan diğer araçlar bir türlü onu geçememiştir, sanki kuş olup uçmuşlardır. Hatun, kapıyı açar ve arabaya biner. Beraberce finish çizgisini geçerler ve durmadan yollarına devam ederler. Nereye gittikleri ise tamamen bir başka hikayenin konusudur.

Nasıl Olay Ama?

"-Senaryosu iyiymiş; peki ama ya grafikler?" derseniz, ben de cevap veririm. Bazı yerlerinde karlı gösteren bir televizyon ekranı gibi, bazı yerlerde ise sanki kamerayla çekilmiş gibi. Genelde grafik olarak beğendim. Müzik ise oldukça kaliteli ve hikayeye bağlı olarak duruyor, tekrar başlıyor. Özet olarak bir demonun görevi oyuncuyu oyuna alıştırmak, havaya sokmak, heyecanlandırmak ve "-hadi başlasın da oynayayım!" diye gaz vermek ise, bu demo görevini fazlasıyla yapıyor. Sonuç: ilk defa bir demo üzerinde bu denli durduğuma göre güzeldir herhalde. Ha unutmadan, japon hatunlar ben de dahil bir çok erkeğin ilgisini çeker nedense. Belki birazcık da bu yüzden güzeldir, ne dersiniz?

Demomuzdan sonra oyuna başlıyoruz. Başlıyoruz başlamasına da; o ne? Abi bunların hepsi Japonca! E biliyorum be güzelim, işte bu yüzden anlamak bu kadar zor zaten. Aracını modifiye eden adamın sana ne dediğini veya ne taktikler verdiğini anlamana imkan yok gibi bir şey. Bu da oynanabilirliği oldukça düşüren bir etken tabi.

Ana menüden oyuna girebileceğiniz üç seçeneğiniz var. Grand Prix (modifikasyon takımlarından birisine girip, Real Racing Roots'99 'a katılıyorsunuz), Time Challenge (zamana karşı yarışıyorsunuz), VS Battle mode (iki kişi split screen yarışıyorsunuz). Belirli yarışları







kazandıkça, daha iyi ve yeni arabaları serbest bırakıyorsunuz.

Kendin Pişir, Kendin Ye!

Yarışlara katıldığınız araçların hiçbirisi gerçek modeller değil. Hepsi hayal ürünü dizaynlar. Oyunda sekiz adet parkur ve renk kombinasyonları da dahil, tam 300 çeşit araba dizaynı var. Bunun yanında kendi kendimizin de araba dizayn edebilmesi çok iyi düşünülmüş ve oyuna extra hava katmış bir fonksiyon. Hatta hatta, çıkartma (sticker) yapabilmemiz için bile, Paintbrush' a benzeyen bir çizim programı var. Tabi ki bu program epey dandik ve çizim yapmak çok zor. Namco amcalar buna da bir çözüm getirmiş ve hazır stickerlar koymuşlar. Ama bunların da tamamına yakın bir kısmı, Namco' nun diğer oyunlarının amblemi. Hatta bazı parkurlarda bulunan dev ekranlara dikkat ederseniz, yine oyun reklamlarından başka bir şey olmadığını fark edeceksiniz. Yani amcamlar oyunu reklam panosu gibi kullanmışlar. Hazır yeri gelmişken söyleyeyim de, Namco amcaların tüm para hırslarını ortaya sereyim. Bu oyun, özellikle Official Sony(tm) Analog Joypad' lerini desteklemiyor. Bunun aksine, firmanın kendi piyasaya surduğü NegCon ve New JogCon isimli joypadleri destekliyor. Buradan yine anlıyoruz ki, oyun oyunluktan çıkartılıp, ticaret malzemesine çevrilmiş. Cık cık cık, Namco adına hiç yakışmayan bir davranış.

Oyun piyasaya çıkmadan önce verilen bilgi ve fotoğraflarda sanki, Gran Turismo' ya rakip gibi bir hava esiyordu. Ancak gördüğümüz kadarıyla, Gran Turismo ile uzaktan yakından hiçbir alakası yok. Her şeyden önce oyun simulasyon değil, arcade! Fizik kurallarıyla hiç mi hiç ilgisi yok ve sürüş ayrıntıları çok az. Her virajı, elinizi gazdan çekip biraz frene basarak dönebiliyorsunuz. Araçlarda aşırı derecede abartı bir yol tutuşu var ama frene bir dokununca bir daha çok zor toparlayabiliyorsunuz. Diğer oyunlarda alıştığımız el freni, geri vites, geriye dönüp bakabilme gibi özellikler de namevcut. Sadece iki görüş açısı var. Birisi arabanın hemen arkasından, diğeri de içinden. Neyse ki, en azından aracın içinde dikiz aynası var da arkayı birazcık görebiliyoruz. Serinin diğer oyunlarında bulunan yol kenarındaki görünmez duvarlar, bu sefer azaltılmış. Artık arabanızın nereye çarptığını görme zevkine sahipsiniz. Çarpışma olayları da oldukça enteresan. Duvara çarpan araba, lastik top gibi geri dönüyor, ters yönde kafa kafaya çarpışan araçlar moleküllerine ayrılmaları gerekirken, bir metre geri gidip yollarına devam ediyorlar. Arabaların hasar almadığını da söylememe gerek yoktur herhalde. Tekken 3 gibi bir oyunu yapan Namco, nasıl olur da yarış oyunlarında da bir numara olamaz anlamıyorum doğrusu.

Dikkat, Piste Doğru Dalışa Geçiyorum!

Oyun daha çok hız zevkini tatmaya yönelik, harbi bir arcade. Gran Turismo gibi "bu viraja nasıl girsem çıkabilirim?" diye düşünmeden son gaz ve birazcık frenle dalın viraja! Yarış pistinin üzerinden uçarak geçip havaya renkli duman bırakan ilaçlama uçağı, yola spot ışık tutan bir helikopter, arka planda kalkışa geçen bir Jumbo Jet, köprünün altından geçerken üzerinizden giden bir taksi gibi bir çok ayrıntı da, zaten mükemmel grafikli olan bu oyunu görsel şova çeviriyor. Gerçeklikten uzak ama, zaten eğlenceli şeyler genelde sanal ortamlarda oluyor.

Müzikler ise mükemmelden rezalete doğru bir varyasyon içeriyor. Arcade oyunlar müziksiz olmaz ama eğer kulaklarınızı riske etmek istemiyorsanız Audio' yu kapatıp öyle oynayın.

Her şeye rağmen, oyunda grafiksel ayrıntılara çok önem verilmiş. Hiç hatalı veya kaybolan poligon göremedim bir kere. Araçların detayları ise gözle görülür derecede iyi. Gerçek zamanlı ışık efektleri insanı cezbediyor. Fotoğraflarda olan, hareketli arabaların farlarının sanki Maraş Dondurması gibi uzaması efekti bile var yani (nasıl anlatım ama?).

Arka fon da yüksek kaliteli. Doğrusu göz zevki için gerekli olan her şey yapılmış. Tamamını göstermemesine rağmen, replay' lerine de hayran kaldım. Zaten oyunu replay' ini seyredince almaya karar vermiştim.

Oyunun çıkacak olan batı versiyonu da oldukça farklı olacak gibi gözüküyor. Yüksek çözünürlükte saniyede 60 kare oynatabilmesi mümkün olacak. Mesajlar İngilizce olacak ve neredeyse unutulmuş bir teknoloji olan link desteklenecek. Böylelikle oyunu aynı anda dört kişi oynayabilecek. Ama bunların hiçbirisi garanti değil. Bekleyip göreceğiz.

Her şey bir yana, Gran Turismo veya Need For Speed' e rakip olmaktan çok uzak. Bence tarz olarak ikisinin arasında, kalite olarak da onlardan biraz daha aşağıda kalıyor. Bu kadar iyi ve kötüyü bir arada bulunduran bir oyun olması hayli ilginç. Alınmaya değer bir oyundur ve uzun bir süre de sizi oyalar derim. Konuyla alakasız olacak ama, geçen ay incelediğimiz The Need For Speed 4 "Road Challenge" (NFS-High Stakes ile aynı oyun, Amerika'daki ismi High Stakes- BLX) isimli oyundaki tüm yarışları tamamladığınız zaman üç adet yeni parkur (Raceway, Raceway 2, Raceway 3) ve iki adet de abartısız canavar gibi prototip arabaya (Phantom, Titan) sahip oluyorsunuz. Hatta Titan denilen alet adeta bir traktör görünümlü uzay aracı gibi. Çok da ilginç bir kornası var. Deneyin... Bilgilerinize sunarım. Bye&Smile...

Ridge Racer Type 4 Namco / Yarış /1 CD

İNCELEYEN	: Mega Emin	Megaemin@hotmail.com	
SİSTEM	: Playstation	GRAFİK	★★★★★★★★★☆
Oyuncu sayısı	: 1-2	SES/MÜZİK	★★★★★★★☆☆☆
Memory Blok	: 1	ATMOSFER	★★★★★★★☆☆☆
		OYNANABİLİRLİK	★★★★★★☆☆☆☆

Dual Shock

Genel 7 Puan



Populous The Beginning

PSX üzerinde strateji oynanabilir mi? Bunun cevabını herkes biliyor sanırım...



Populous 1 ve 2 eskiden PC üzerinde en çok tutulan oyunlardandı, bir yerde strateji türünün ilk örnekleri demek yanlış olmaz. Ama basit bir komutan yerine, daha da güçlenmek isteyen ufak çapta bir tanrıyı canlandırıyordunuz. Sonra bu oyunların devamı sayılan Populous: The Beginning çıktı piyasaya. Ancak tabii grafikler ve oyun türü bir hayli değişmişti. Öncelikle konu ilk oyunların devamı değil, başlangıcı niteliğinde, yani güçlenmeye çalışan bir tanrıyı değil, güç kazanıp tanrılaşmak isteyen bir şamanı canlandırıyorsunuz. Ayrıca bu yeni oyun tamamen üç boyutlu bir dünyada ve gerçek zamanlı olarak geçiyor, tür olarak bir RTS yani. Fakat nedense bu yeni şekliyle ilk oyunlar kadar ilgi çekemedi, sanırım o zaman pek benzeri olmadığı için çok tutmuştu, şimdiyse piyasada kırkbin tane birbirinin kopyası RTS var. Neyse, şimdi bu oyunu PSX sahipleri de oynama fırsatı bulacaklar, fakat çalışmak için çok güçlü bir PC isteyen oyun PSX üzerinde ne kadar başarılı olabiliyor, bir bakalım.

Ey Şaman!

Öncelikle oyunun genel yapısına bir bakalım, burada söz konusu olan geniş ve birçok gezegene sahip bir güneş sistemi. Tüm gezegenlerde hayat var, ilkel kabileler mevcut. Ancak sadece kabileler değil, bu kabilelerin şamanları da var oralarda. Herbiri kendi kabilesi üzerinde mutlak hakimiyete sahip, tıpkı sizin gibi. Ancak siz tek gezegenle yetinmeye niyetli değilsiniz, gücünüzü size tapanların inancından alıyorsunuz ve eğer tüm sistemi kendinize bağlarsanız küçük bir tanrı haline dönüşmeye yetecek kadar enerji toplamanız mümkün olacak. Bu yüzden rakip şamanları yoketmeniz gerekli, fakat tabii her gezegeni ele geçirmek bir öncekinden çok daha zor olacaktır. Nasıl savaşacaksınız? Size inanan ilkel insanlara kasabalar kurdurmalı, buralarda çoğalan nüfusu eğitip askerler ve rahipler yetiştirmelisiniz. Askerler çok daha verimli savaşacak, rahipler ise diğer tarafın adamlarını vaazlar vererek ordunuza katacaktır.

İnancın Gücü

Tabii tek silahınız askerler değil, aksine bu oyunda büyü gücünüzü doğru kullanmak çok önemli. Her dünyada bulunan eski tapınaklara giderek yeni büyüler öğrenebiliyorsunuz. Bu büyüler basit bir ateş topu fırlatmaktan, düşman köyünün ortasında yanardağ patlatmaya kadar değişiyor. Bazı büyüler ise yeryüzünü isteğiniz doğrultusunda değiştirmenize imkan veriyor. Büyü yapmak için değişen miktarlarda mana harcamanız gerek, büyüsüne bağlı tabii. Ancak manayı size inanan köylüler sağlıyor ve dolması biraz zaman alıyor. Tabii şamanınız ölümsüz değil, ancak yine tapınakta dua eden yeteri kadar adamın sağladığı enerjiyle hayata dönebilme gücüne sahip, yeter ki düşman izin versin.

Kontrol Zorluğu

Grafik kalitesi PC versiyonuna kıyasla en düşük seviyede. Şaşırtıcı bir yanı yok tabii bunun, PC üzerinde bile ancak iyi bir 3D kartıyla tam grafik detaya ulaşabilen bir yapım zaten. PSX üzerinde ise kısıtlı hafıza ve işlemci gücü yüzünden grafikler bir hayli zayıflamış, haritalar 3D olsa da derinlik ve detaylarını bir hayli kaybetmişler, özellikle renkler nispeten çok solgun görünüyorlar. Tabii büyü efektleri de bundan etkilenmiş, çok etkileyici oldukları söylenemez. Ancak tüm bunlar PC versiyonuyla kıyaslanınca ortaya çıkıyor, eğer onu görmediyseniz, o zaman pek şikayet edecek birşey yok demektir. Ses ve



müzikler çok abartı değil, vasat denebilir. Esas sorun kontrollerde karşımıza çıkıyor, bu tarz strateji oyunları genelde hep önce PC için hazırlanır. Haliyle programcılar arabirimi Mouse kullanımına göre ayarlar, ancak konsolda Mouse bulunmaz. Üstelik yapı dolayısıyla konsolların kumanda padları daha ziyade hareketli oyunlara yatkındırlar, yani asla Mouse kadar hassas ve çevik değildirler. Sonuçta bir grup adamı seçmek ve belli bir komut vermek Mouse kullanarak bir saniyede mümkün iken, game pad kullanan biri için bu iş bir işkence haline gelir. İşin kötüsü sadece adamlara değil, seri bir şekilde şamana da kumanda etmeniz, gerektiğinde haritayı döndürmeniz, büyüleri seçip kullanmanız gerekecek. Gariban bir game pad ile bunların altından kalkmak neredeyse imkansız ve insan kısa sürede bunalmaya başlıyor. Ne yazık ki durum konsol üzerinde bulunan hemen tüm stratejiler için geçerli, eğer sabırlı ve idmanlı değilseniz çok hızlı bir biçimde delirmeniz mümkün. Sonuç olarak, oyun iyi, ama konsol üzerinde kendinden çok fazla şey kaybetmiş, almadan önce iki defa düşünün. L

Populous 3 Electronic Arts / RTS / 1 CD

İNCELEYEN	M. Berker Güngör		
SİSTEM	Playstation	GRAFİK	★★★★★★★☆☆☆
Oyuncu sayısı	: 1	SES/MÜZİK	★★★★★★★☆☆☆
Memory Blok	: 1	ATMOSFER	★★★★★★★☆☆☆
		OYNANABİLİRLİK	★★★★★★☆☆☆☆
Dual Shock		Bilgi İçin: Aral İthalat (0212) 6592673	

Gene 7 Pua



Hilekar

İşte yeniden bol miktarda hile ile karşınızdayız, fakat unutmayın ki hilesiz oyun bitirmek kadar zevkli pek az şey vardır dünyada...

Army Men 2

\ tuşuna basarak mesaj yazma ekranına girin "!when all else fails..." yazın. Daha sonra aşağıdaki hilelerden birisini girebilirsiniz.

!veni vidi vinci Bölüm geçme.
!night of the walking dead Düşmanlarınız zombiye dönüşür.
!ninja arts Sarge görünmez olur ve daha hızlı gider.
!god of gamblers Rastgele bir eşya verir.
!geronimo! 12 hava saldırısı.
!beautiful nikita Sonsuz dürbünlü tüfek.
!roach spray Sonsuz Can "o" fire.
!ruby ray Sonsuz büyüteç.
!aluminum foil Çelik yelek.
!no rocket launcher Sonsuz bazuka.
!village people Sonsuz alev makinası.
!i have a rock Sonsuz el bombası.
!armageddon Herkes ölür.
!doctor doctor Ful sağlık.
!spidey senses tingling Bütün düşmanları haritada görürsünüz.
!jumpjets Sarge'ı ışınlar.
!santini Ölümsüzlük.



Bubble Hero 2

Aşağıda bu oyunun seviye kodları verilmiştir, bunları Password ekranından kullanabilirsiniz. 1P ve 2P için farklı kodlar kullanıldığını unutmayın.

ONE PLAYER MODE:

Stage 2 - yeşil, sarı, mavi, sarı
Stage 3 - kırmızı, yeşil, mavi, sarı
Stage 4 - mavi, yeşil, sarı, mavi
Stage 5 - mavi, sarı, kırmızı, yeşil
Stage 6 - kırmızı, sarı, kırmızı, mavi
Stage 7 - sarı, yeşil, yeşil, kırmızı

TWO PLAYER MODE:

Stage 2 - sarı, mavi, kırmızı, mavi
Stage 3 - yeşil, sarı, kırmızı, mavi
Stage 4 - kırmızı, sarı, mavi, kırmızı
Stage 5 - kırmızı, mavi, yeşil, sarı
Stage 6 - yeşil, mavi, yeşil, kırmızı
Stage 7 - mavi, sarı, sarı, yeşil

Redline

Oyunu oynarken, G + O + D tuşlarına aynı anda basılı tutun. Çıkan ekranda aşağıdaki kodları girerek hile yapabilirsiniz.

IMMORTAL - Ölümsüzlük açık.
MORTAL - Ölümsüzlük kapalı.
CAMERA - Araba dışındayken arkadan görünüş.
ALLAMMO - Bütün silahlar (araba dışı) tam cephane olur.
DMDAMAGE - Silahlar iki kat hasar verir.
RADAR - Radarı açar.
CW - Bütün araba silahları.
CA - Araba cephanesi full.

Commandos: Beyond the Call of Duty

Oyun esnasında klavyeden GONZO-OPERA kodunu girerek hile modunu çalıştırın. Bundan sonra aşağıdaki tuş kombinasyonlarını kullanabilirsiniz.

Shift+V: İzli mermiler.
Shift+X: Seçili askeri imlecin olduğu yere ışınlar.
Shift+E/Ctrl+E: Görev editörünü açar.
Shift+F1/F2/F3/F4: Farklı video modları.
Ctrl+I: Görünmezlik verir.
Ctrl+L: Ölümsüzlük.
Ctrl+Shift+N: Görevi başarıyla bitirir.
Ctrl+Shift+X: Herşeyi havaya uçurur.

Ayrıca seviye kodları şunlardır:

KXII7 - Mission 2
GOH90 - Mission 3
HCOAU - Mission 4
TF4AO - Mission 5
T8TSN - Mission 6
TLESF - Mission 7
TUSLV - Mission 8

CART Precision Racing

Aşağıdaki kodları oyun esnasında klavyeden girebilirsiniz.

Head - Sürücü kaskını çıkarır.
Ec - Göstergeleri açar, kapatır.
Car - Sarı pit aracını kullanmanızı sağlar.
V - Kamera açısını değiştirir.
X - Hasar almanızı önler.
Noflag - Bayrakları devreden çıkarır.
Bravo - Super Wheels

Dionakra

Bu oyunun seviye kodlarını aşağıda bulabilirsiniz:

1.	FIRST
2.	PADDLE
3.	CAVERN
4.	ASTEROID
5.	TEMPLE
6.	METEOR
7.	GLACIER
8.	PEAK
9.	VALLEY
10.	FANTASY
11.	TREASURE
12.	ISLAND
13.	TWISTER
14.	BUTTERFLY
15.	CANNON
16.	THUNDER
17.	LIGHTNING
18.	OCEAN
19.	TERRAIN
20.	OAK
21.	FORGE
22.	CASTLE
23.	TOMB
24.	WATERFALL
25.	POTION
26.	MAGIC
27.	STABLE
28.	HEAVEN
29.	FORCE
30.	ARMORY
31.	CLIFF
32.	TIDE
33.	SNOWCAP
34.	JUNGLE
35.	SERPENT
36.	AIRCRAFT
37.	POWDER
38.	COMPASS
39.	ARROW
40.	CORE
41.	REACTOR
42.	GRAVEYARD
43.	WATERHOLE
44.	SPEEDBOAT
45.	BEACH
46.	SILVER
47.	AMNESIA
48.	METAPHOR
49.	CHAMBER
50.	JUDGEMENT

Extreme G2

Yarışa başlamadan önce isminizi şunlardan birisiyle değiştirin.

neutron - "Tron" filmındekine benzer bir mekanda yarışırsınız.

spyeye - Yukarıdan görünüş.

spiral - Değişken kamera.

nitroid - Sonsuz Nitro.

misplace - Daha iyi silahlar.

mistake - Sonsuz füze.

xcharge - Sonsuz silah ve kalkan enerjisi.

2064 - Geleceğin arabaları.

xxx - Oyunu hızlandırır.

Heroes of Might & Magic 3

Bu oyunda hile yapabilmek için öncelikle ana haritadayken TAB tuşuna basarak haritanın hemen altında bulunan komut satırını açın. Buradan verilen kodları yazın, sonra ENTER tuşuna basın.

Nwconlyamodel - Kasabalarınızdaki tüm binaları inşa eder.

Nwcsirrobin - Senaryoyu kaybettirir.

Nwctrojanrabbit - Senaryoyu kazandırır.

Nwcavertingoureyes - Seçili komutana 35 tane Archangel verir.

Nwcantioch - Seçili komutana ilkyardım çadırı, ballista ve cephane arabası verir.

Nwcigotbetter - Seçili komutan bir seviye atlar.

Nwccastleanthrax - Seçili komutanın şansını en üst düzeye çıkarır.

Nwccoconuts - Seçili komutana sınırsız hareket puanı verir.

Nwcmuchrejoicing - Seçili komutanın moralini en üst düzeye çıkarır.

Nwcalreadygotone - Haritadaki tüm büyülü eşyaların yerini gösterir.

Nwcgeneraldirection - Tüm haritayı açar.

Nwcshrubbery - Tüm kaynaklardan verir.

Nwctim - Seçili komutana tüm büyüleri ve 999 mana verir.

Nwcfleshwound - Seçili komutana bir miktar Death Knight verir.

Rollercoaster Tycoon

Parkınızı ziyaret edenlerin isimlerini aşağıdakilerle değiştirerek belirtilen etkileri elde edebilirsiniz.

Chris Sawyer - Parkınızdaki oyuncakların fotolarını çeker.
Melanie Warn - Parkınızdaki müşterilerin memnuniyetini artırır.



Spellcross

Savaş sırasında againagain yazarsanız, askerlerinizin hareket puanı dolar. Upgrade, Research ekranlarından birisindeyken cashiup yazarsanız, her yazışınızda paranız 100 artar.

Warzone 2100

Bu oyunda aşağıda verilen hileleri kullanmak için T tuşuna basarak komut satırını açmanız, oradan kodu girip sonra da Enter tuşuna basmanız yeterlidir. Ne var ki bu kodlar sadece oyunun 1.01 versiyonunda geçerlidir, bu versiyona terfi etmek için gereken yamayı bulup kurmanız gerekir.

time toggle - Görev saatini açar ve kapatır.

get off my land - Haritadaki tüm düşman birimlerini yokeder.

show me the power - Fazladan 1000 enerji verir.

hallo mein schatz - Sonraki göreve geçmenizi sağlar.

work harder - Yapılmakta olan tüm araştırmaları sonuçlandırır.

double up - Birimlerinizi iki katı güçlendirir.

kill selected - Seçili olan birimleri yokeder.

easy - Zorluk seviyesini kolaya getirir.

normal - Zorluk seviyesini normale getirir.

hard - Zorluk seviyesini zora getirir.



Hilekar

3Xtreme

Bu oyunda aşağıda verilen Password ekranından girerek farklı karakterleri kullanabilirsiniz:

LUGNUT
BINK
DOMINIQUE
NYUB
TP
GEEP
REDCAR
WHITECAR
BLUECAR





Formula Karts

Aşağıda verilen kodları Password ekranından giriniz:

CHIPPIE: Gizli bir süper arabayı verir.

WOODSTOCK: Gizli pisti kullanmanıza izin verir.

Gubble

Açılış ekranındayken hızlı bir şekilde üçgen, yukarı, O, sağ, X, aşağı, O, sol tuşlarına sırasıyla basın. Bundan sonra, oyun esnasında R2 tuşuna basarak önünüze çıkan engelleri yokedebilirsiniz.

Irritating Stick

Burada yeni bir oyuna yedi ekstra hakla başlamak için sırasıyla şunları uygulayın, önce Mode Select ekranına girin. Burada "1P Play" şıkkını aydınlatın ve dört defa Sağ tuşuna basın. "Tournament" şıkkını aydınlatın ve bir defa Sağ tuşuna basın. "Course Edit" şıkkını aydınlatın ve iki defa Sol tuşuna basın. "Options" şıkkını aydınlatın ve altı defa Sol tuşuna basın. En sonunda "1P Play" şıkkını tekrar aydınlatın ve X tuşuna basarak yeni bir oyuna başlayın. Eğer doğru yaptıysanız yoğun bir alkış efekti duyacaksınız.

Monster Seeds

Bu oyunda kullanabileceğiniz üç hileyi aşağıda veriyoruz, kodları belirtilen yerlerde uygulayın.

Oyun Finali: Tüm oyunu oynamadan bitişi görmek için açılış ekranındayken L2, R1, L1, R2, L2, R1, L1, R2, R2 tuşlarına sırayla basın.

Tüm Malzemeler: Tüm malzemeleri alabilmek için Options ekranındayken R2, L1, R1, L2, R2, L1, R1, L2, L2 tuşlarına sırayla basınız.

Tüm Yaratıklar: Tüm canavarlara ulaşabilmek için Soulin Monster Ranch içindeki Options ekranına girin, burada "Buy Monster" şıkkını aydınlatıp sırasıyla R2, R1, L2, L1, R1, R2, L1, L2, L2 tuşlarına basın.

Need For Speed: High Stakes

Bu oyunda aşağıda verilen hileleri kullanmak için önce Game Options ekranına girin, orada kodları oyuncu ismi (User Name) olarak girin. Ancak unutmayın, bu hileleri kullanmak oyunu kaydetmenizi önleyecektir.

Whirly: Polis helikopteri (Sadece Test Drive modunda)

Flash: Phantom aracını verir.

Hotrod: Titan aracını verir.

Bigoven: Tüm Hot Pursuit modlarını polis olarak oynamanızı sağlar.



Rollcage

Bu oyunda hile yapabilmke için aşağıdaki kodları Password ekranından girin, bazı kodların geçersiz olduğu sinyalini ise dikkate almayın, bu küçük bir programcı hilesi.

MAXCHEAT: Tüm ligler, ters pistler ve diğer seçenekleri açar.

EEFNIEBA: Tüm Easy pistler. (Easy zorluk seviyesini seçmiş olmalısınız)

EEFPHMBC: Tüm Hard pistler. (Hard zorluk seviyesini seçmiş olmalısınız)

HEMPFCMDD: Tüm Expert pistler. (Expert zorluk seviyesini seçmiş olmalısınız)

HHMPNEED: Tüm Expert pistler+ekstra araç+tüm Deathmatch modları+ters pistler.

AIRHORNS: Havalı korna, yarış esnasında kullanmak için Select tuşuna basın.

Triple Play 2000

Bu oyunda gizli bir takım mevcut, tamamen oyunun programcılarından oluşan bu takım son derece güçlü. Bu takımı kullanarak oynayabilmek için şunu yapmalısınız, önce ana menüden "Single Game" şıkkına girin. Burada "Team Select" ekranında sırasıyla sol, sağ, sol, sağ, sol, sağ, sol, sağ, sol, sağ, sol, sağ tuşlarını girin. Eğer doğru yapabildiyseniz bir sinyal sesi duyacaksınız.

Ayın Filmi ve Kitabı

Son bir ay içinde izleyip okuduğumuz en iyi film ve kitaplar.

Büyücü Ve Cam Küre

Bu kitabı en az dört yıldır bekliyordum. Kara Kule'yi ilk okuduğumda öykünün inanılmaz atmosferi beni sarmış, ve serinin Türkiye'de basılmış diğer kitaplarını da bulup okumaya zorlamıştı. Ancak Dördüncü cilt ortada yoktu, çünkü Stephen Baba daha onu yazmamıştı. Bir sene kadar önce aşırı lüks baskılı, İngilizce bir Büyücü ve Cam Küre gördüm ama fiyatı yüzünden yanına yaklaşamadım. Neyse ki artık Altın Kitaplar tarafından yapılan Türkçe baskı elimde. Romandan, öykünün arkaplanını bilmeden de zevk alabilirsiniz yine de ben konudan haberi olmayanlara daha önceki ciltleri okumalarını öneriyorum: Kara Kule, Üçün Çizgileri, ve ülkemizde iki kitap olarak basılan üçüncü cilt; Hayaletler Beldesi ve Çorak Topraklar. Eğer Kara Kule serisinin Stephen King'in klişeleşmiş korku romanlarından biri daha olduğunu düşünüyorsanız oldukça yanılıyorsunuz. Aslında bu öyküyü belli bir türe sokmak zor. Bilim kurgu, dark füyçır, fantezi ve korku karışımı denebilir. Çaktırmadan paralel evrenler, görelilik, zaman-mekan gibi fizik ve metafizik kavramlarına da değinilmekte. Konu son silahşör Roland'ın çevresinde gelişiyor. Roland'ın dünyası artık çalışmayan yüksek teknoloji ürünü aletlerle dolu, şövalye tarzı soylu silahşörler tarafından yönetilen vahşi batı türü kasabaların olduğu, hayaletler ve doğa üstü güçlerin kol gezdiği, mutasyona uğramış yaratıkların yaşadığı, giderek çürüyen ve gerileyen bir yerdir. Bu dünya aynı zamanda yer ve şarkı adları, dinsel inançlar, efsaneler gibi nedenlerle garip bir biçimde yakın geçmişin Amerika'sını ve ortaçağ İngiltere'sini çağrıştırmaktadır. Sanki dünyanın bir nükleer savaş sonrasındaki halidir. Ama bu gerilemenin nedeni yalnızca böyle bir felaketle açıklanamayacak kadar derindedir. Tüm zamanların merkezindeki Kara Kule'de gerçeklik kanser gibi bir hastalık yüzünden çarpılmıştır ve giderek çürümektedir. Roland'ın yaşamdaki tek amacı Kara Kule'ye ulaşıp evreni ve tüm



olası evrenleri yok edecek olan kaosu durdurmaktır. Bu amaç uğruna şimdiye dek tüm dostlarının ve ailesinin ölümüne yol açmıştır. Kara Kulede ne var? Tanrı mı? Çok güçlü bir büyücü mü? Yoksa insan aklının çok üzerinde bir zekaya sahip bir bilgisayar mı (pentiyum binbeşyüz)? Bunu öğrenmemiz için Stephen King'in sonraki üç cildi de bitirmesini beklememiz gerekiyor. Öykünün buraya kadar olan bölümü yirmi altı yılda yazılmış. Kitabın sonunda Stephen King korkumu dile getiriyor: Ölünceye dek bu hikayeyi bitiremeyebilir.



The Matrix

Gerçek nedir? Gördüğümüz mü, yoksa gördüğümüzü sandığımız mı? Aklınızı karıştırmadan soruyu şu şekilde değiştireyim, daha önce yaşamımızın sadece bir rüyadan ibaret olduğunu, bir gün gelip de gerçek dünyaya uyanacağınızı düşündüğünüz oldu mu hiç? Sizi bilmiyorum ama ben uzun, anlamsız gecelerde çok düşündüm bu konuyu. Neyse, bu konuya girdim mi çıkamam başka bir zaman ve mekanda, tercihen loş bir ortamda ve alkol eşliğinde tartışırız. Bakayım, film kritiği yazıyorum ben di mi? Evet, evet. O zaman bakalım şu Matrix nasıl birşeymiş?

Matrix, kabaca yukarıdaki konuyla uğraşıyor. Bizim bildiğimiz anlamda dünya aslında yoktur. Vücutlarımızdaki doğal elektriği kullanarak varlığını sürdüren MATRIX isimli yapay zeka tarafından doğduğumuz andan, ölene dek koma halinde bulunduruluyoruz. Bu yaşadıklarımız da uyku sırasında gördüğümüz koca bir rüya, bir programdan başka bir şey değil. Ama dünya üzerinde kalan son "bağımsız" insan, bilerini bu rüyadan kaldırmayı başarıyor ve birlikte gerçeğin bildikleri gerçek olmadığını kabullenecek kapasitedeki insanları aramaya başlıyorlar. Keanu Reeves (Neo), Laurence Fishburne (Morpheus) ve Carry Ann Moss'un (Trinity) başrollerini paylaştığı Matrix'in konusu hakkında daha fazla ipucu verip seyir zevkinizi kaçırmak istemiyorum. Tek söyleyeceğim, Matrix'in hiç beklemediğim bir şekilde kafamdaki en iyi bilim kurgu filmleri sıralamasını altüst ettiği. Türkiye'ye gelmesini dört gözle bekleyin.

Genellikle duygusal filmleri pek sevmem (tabii bu duygusuz bir erkek olduğum anlamına gelmiyor) ama işin içinde Sandra Bullock oldu mu bütün alışkanlıklarımı bir kenara bırakabilirim. Hayatımda gördüğüm en sevimli, en güzel ve (diğerlerine göre) en mütevazi aktris olan Sandra, güzelliği kadar oyunculuğuyla da son zamanlarda isminden çokca söz ettirdi. Tabii, Aşkın Büyüsü (Practical Magic)'deki rol arkadaşının Nicole Kidman olması beni zerre kadar ilgilendirmiyor, ama aranızda onu sevenlerin de olduğunu çok iyi biliyorum (hatta bir tanesi sağımdaki masada oturuyor).

Aile geleneğine uygun olarak cadı olan Owen kızkardeşler, büyük büyük anneannelerinin yaptığı bir büyünün lanete dönüşmesi yüzünden çok acı çekmektedir. Lanete göre, bir Owen kadını bir erkeği gerçekten severse, erkek çok geçmeden ölecektir. Tabii bu, kızkardeşleri aşık olmaktan alı koymamaktadır. Daha aklı başında (ve güzel) olan Sandra Bullock kocasının iki yıl içinde ölmesi ile tekrar büyüdüğü eve teyzelerinin yanına döner. Küçük kardeşi Nicole Kidman ise olabilecek en bela erkekle beraberdir. En sonunda adamdan kurtulmak için ablasının yardımını ister, ama adamın içkisine kattıkları ilacın dozunu kaçırınca, adam ölür. Ama esas sorun, iki kızkardeş adamı tekrar canlandırmak için yasak bir büyüyü yaptıktan sonra başlar.

Neyse, bütün konuyu anlatıp zevkinizi kaçırmak istemem. Dediğim gibi, duygusal bir film olduğu için Aşkın Büyüsünü pek sevmemem gerekirdi ama öyle olmadı. Belki başrolde Sandra Bullock'un olmasından, belki oldukça sevimli ve rahat bir film olmasında, belki de bahar mevsiminde olmamızdan kaynaklanıyor ama Aşkın Büyüsü'nü sizlere tavsiye etmem gerektiğini hissediyorum. Büyü mü yapıldı bana ne? (saçmalama -BLX)

Ayın Albümleri

Burada her ay farklı türlerde en iyi albümleri inceliyoruz.

Burada Türk/Yabancı ayrımı yok, sadece güzel olana yer var.

Skunk Anansie: Post Orgasmic Chill

Grupların gündeme gelmesinde en önemli görev solistlerdedir. İşte böyle bir batundur Skin. Sıfıra vurulmuş saçlar, ampül bir kafa, kocaman bir ağız ve çok sağlam ciğerler, 1994 yılında çıkardıkları ilk iki Single Selling Jesus ve I Can Dream ile UK Top40'de yer edinen ve Paranoid & Sunburnt isimli albümleri ile İngiltere'de altın ve platin plak kazandılar. Gelelim bugüne... Albüm CD-ROM'a takdığımda çok şaşırdım. Macromedia Flash kullanılarak hazırlanmış bir arabirim karşıma çıkınca bir süre ağzım açık kaldı. Burada röportajlar ve albümün ilk Single'ı Charlie Big Potato'nun da klibi vardı.

Ama beni asıl şaşırtan şey Charlie Big Potato'nun başlangıcıydı. Ezan'dan yapılan bir alıntı ile başlıyor parça ve sonra oldukça komplex bir şekilde devam ediyor. Albüm gerçekten çok kaliteli ve buram buram Skunk Anasie kokuyor. Zaten albümden çekilen ikinci klip olan Secretly'de şu an yayında. Her zamanki gibi hızlı çıkışlar ve arada bunaltan yavaşlık ve tabii Skin. Post Orgasmic Chill kesinlikle rahatsız bir albüm ve bir o kadar da güzel. Özellikle albümün geneline yayılmış olarak kullanılan Jungle sample'ları bayağı bir güzel olmuş...



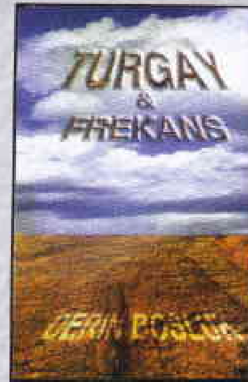
Daha Fazlası Beklenemezdi

Ülkemizde öle bir anda parlayan ve hatta en koyu rockçıların (!?) bile ilginç bir şekilde dinlemeye başladığı Prodigy aslında Türkiye'de duyulduğu zaman son demlerini yaşıyordu. Yaptıkları agresif ve başkaldırı müziği sanki dünyadaki herşeye isyan ediyordu. Zaten bütün günlerini Extacy ile geçiren grup üyeleri artık üretici olamadıkları konusunda söylentiler çıkmıştı. The Fat Of The Land ve erişilmez klip Smack My Bitch Up ile yeniden kendi sınırlarını zorlayan grup bu sefer biraz kasmış galiba. The Dirtchamber Sessions Volume One isimli albümde yeni hiçbir şey yok. Bir nevi bizim potborimize denk gelen bir şeyler yapmışlar ama tabii ki bunu yapan grup Prodigy olunca herşey daha farklı hale geliyor. Bu albümde kimlerin parçalarından samplelar kullanıldığını merak ediyorsanız işte size birkaç isim: Beastie Boys, Chemical Brothers, The Charlatans, Sex Pistols, LL Cool J bunlardan sadece bir kaçı. Prodigy'den yeni bir şeyler bekleyen kişiler hayal kırıklığına uğrayabilirler. Ama sonuçta Prodigy müziği ve kesinlikle yaptıkları parçalara kendi ruhlarını ekliyorlar.



Turgay & Frekans: Derin Boşluk

Aslında bu albüm hakkında çok düşündüm ve en sonunda yazmaya karar verdim. Beni etkileyen bu albümde ne miydi? İlk olarak sözleri ve daha sonra da aslen Anadolu (Samsun) kaynaklı olduğunu söyleyebilirim (Ben Akdeniz'liyim). Türkçe sözlü Heavy Metal yapan grup 1997 yılında, eski Objektif grubunun kurucularından, Turgay tarafından kuruldu. Aslında uzun zamandır ortalıklarda (gerek konser, gerek radyo ve dergi) olmasına rağmen Derin Boşluk isimli ilk albümü Nisan ayının son haftasında piyasaya çıktı. Oldukça sağlam ve kaliteli rock müzik yapan grup, bunu albümlerine de taşımışlar ve ortaya dinlemekten sıkılmayacağınız şarkılar çıkmış. Özellikle hızlı parçaların ağırlıkta A yüzü benim gibi hareketli (Agresif) müzikten hoşlanan için oldukça doyurucu. Artık rock müzik konusunda dünya standartlarını yakalamış olmamıza rağmen bir türlü dünyaya açılamıyoruz. Günübirlik hit çıkartan pop müziğe gösterilen ilgiden bir parça da Rock müziğe gösterilmesi dileği ile...



Internet

Online Gaming

Dergimizin yeni sayısıyla beraber yeni Online Gaming köşemizden merhaba... Bu ay ülkemizde ve dünyada gelmiş geçmiş en yaygın Network Gaming olan Quake üzerine konuşacağız. Daha doğrusu Quake II üzerine diyelim, çıktığı andan itibaren de adım adım Quake III Arena'nın peşinde olacağız ve haberlerini vereceğiz elbette. Şimdi ilk önce neden Quake seçtik onu bir anlatalım, bundan sonra Quake I (Q1), Quake II (Q2) ve Quake III (Q3) olarak geçecek aklınızda olsun, bu Q 'lar ne demeyin. Wolfenstein'dan Q3'ün dört gözle beklendiği şu zamana kadar Carmack imzalı yapıtlar üzerine çok şey yazıldı çizildi, çok oyuncu Quake Map'lerini yıprattı durdu ve bugün durum öyle bir hal aldı ki, Quake'in başarılı olduğu konu herkes tarafından anlaşıldı (3D engine dışında), o da Network Gaming olayı. Q2 çıkalı epey zaman oldu ve oyun şu anda hâlâ inanılmaz boyutta oynanıyor, sebebiyse 3D Multiplayer Shooting tarzı oyunlar içinde en çok bağımlılık yapanı ve en yaygın olanı (Q1 dahil tabii ki). Yurdışında yüzlerce Quake Server olmasına rağmen, ülkemizde de emektar Raksnet (şu anki adı Gediknet) bu işi tek başına sırtladı ve iyi kötü birçok Quake oyuncusunun varlığını sağladı. Fakat ne yazık ki Rusya'da bile birçok Quake Server'ı ve Clan'ların olduğunu, turnuvaların yapıldığını düşünürsek bizim biraz daha ilgi göstermemiz gerektiği ortaya çıkıyor.. Bu açığımızın da en kısa sürede kapanacağını umuyoruz.

Online Q2

Şimdi Q2 Network Multiplayer oyununda neler karşımıza çıkıyor, dünyada Avrupa'da, Amerika'da neler yapılıyor onları inceleyelim. Ne tür modlar var, neler oynanıyor ve bizim de oynamamız için neler gerekli bir bakalım. Öncelikle Multiplay oyununu iki kısma ayırmalıyız; ilki LAN (Local Area Network) yani birkaç makinenin Internet bağlantısı olmadan kendi aralarında bağlantı kurması, diğeri ise köşemiz gereği bizi ilgilendiren Internet üzerinden oynanması. Öncelikle Q2 CD'mizden oyunu normal modda Install ediyoruz, daha sonra elinizde varsa CD'den, yoksa vereceğimiz Internet adreslerinden indirip Q2 3.20 versiyonlu son yamayı üzerine yüklüyoruz. Q2 için yapılmış birçok mod var. Modlar ekstra olarak hazırlanmış çeşitli oyun türleridir; örneğin takım savaşı, karambol, bayrak kapmaca hatta tavuk yakalamaca bile var. Bunlardan en yaygın olanları ise orijinal adlarıyla Deathmatch (DM), Clanring (CR), Capture The Flag (CTF) ve Rocket Arena (RA). Yeni bir oyuncunun en kolay adapte olabileceği, skor yapabileceği, eğlenebileceği ve en önemlisi adım adım öğrenip profesyonel oyuncular sınıfına çıkabileceği ilk basamak Deathmatch modudur yani karambol oyunu. Oyuna girer girmez kendinizi sanki cehennemin ortasında bulursunuz. Eğer yeniyseniz ne olduğunu anlayamadan havada uçuşan roketlerden veya bombalardan birisinin sizi parçalara ayırması fazla uzun sürmez, ama yine de tecrübe ederek alışmanız mümkün. Buradaki kural çok basit, en kısa zamanda en çok rakibi yok etmek (Frag almak yani). Oradaki oyuncuların hepsi kıyasıya bir savaşın içindedirler ve gözleri hiçbirsey görmez, siz de onlara yem olmamak için kıvrak manevralarla üzerinize gelen roketlerin arasından sıyrılıp en yakınınızdaki silaha erişmek ve skor listesinde boy göstermek için avlanmak zorundasınız. Bir oyun 20 dakika sürüyor ve her 20 dakika sonunda harita değişerek yeni haritaya yeni skorlarla başlıyorsunuz DM için söylenecek fazla



birşey yok, karambol oyunu ve iyi oynayan oyuncular size gözünüzü açma fırsatı bile vermiyorlar, yeniyseniz öğrenmek için güzel ve çok zevkli bir arena. Fakat acemilerin çok sevdiği BFG silahını kullanmamaya çalışın, çünkü bu silah yüzünden oyuncular arasında tartışmalar çıkabiliyor. DM arenasında sivrilen bir oyuncu artık CR arenalarında da boy gösterebilir demektir. Şu an için en yaygın ve önemli mod CR modudur, yani takım oyunu. CR'de oynamak derece derece oyuncuyu profesyonelliğe götürür ve iyi strateji/beceriler kazanmasını sağlar. DM'ye (karambol) benzemez, çünkü yaptığınız her hareketi düşünerek ve bilinçli yapmalısınız. DM'deki gibi etrafa roketler sallayamıyorsunuz burada, çünkü takım maçı, yani kendi takımınızdan oyuncular da var.

Clanring Olayı

Clanring (CR) içinde çeşitli modlar mevcut. Bunlardan en yaygın ikisi Rancor ve GXMod'dur. İkisi de temelde aynı işi yapar, detayları daha sonra aktaracağım. DM'de her 20 dakikada bir Map değişse de, burada istemedikçe değişmiyor. Genelde en yaygın olan ve sürekli oynanan Map The Edge Map'i, yani kodu Q2DM1, onun haricinde Frag Pipe (Q2DM3) ve Türkiye'de oy-

nanmayan (yakında oynanacak olan) Match 1 adlı Map şu an en yaygın Map'ler, ama biz dediğim gibi The Edge üzerinde çalışacağız. Clanring dediğimiz zaman adı gereği ortada Clanlar olmak zorunda, yani Clanlar'ı kendiniz üyesi olduğunuz herhangi bir spor takımı olarak düşünebiliriz, basketbol veya futbol gibi. Onun haricinde teke tek de yapılabilir bu maçlar (Bu da tenis gibi oluyor diyelim). Burada önemli olan aslında Clanlar, yani şu an Q2 için ülkemizde birkaç Clan faal durumda, iyi bir oyuncu olma durumunuzda bu Clanlar'dan birisi size katılmanız için teklifte bulunabilir ve gerekli anlaşma sağlanırsa o Clan'ın oyuncusu olmuş olursunuz. Kısaca ülkemizdeki Clanlar'dan bahsedecek olursak; BOSS, BRS (Blackroses), Ezkimo, FP (Full Pain), Mads, NRK (Anarchy), POS (Pile of Shit) şeklinde en önemlilerini sıralayabiliriz. Şimdi biraz sonra anlatacağım CR Server'ına bağlanıp oyuna girdikten sonra eğer yapılmakta olan bir maç varsa ObServer (seyirci) modunda maçı çeşitli kamera açılarından, istediğiniz oyuncunun çeşitli açılarından ve gözünden hatta havadan uçarak bile seyretmeniz mümkün. Bu arada diğer seyircilerle oynayan oyuncuların dikkatini dağıtmadan konuşabilirsiniz. Maç bittikten sonra yeni maça başlamak için takım kaptanı olabilecek iki iyi oyuncu karşılıklı takımlarını kurar ve siz de takımlardan birine girersiniz veya alınırsınız. Edge Map'inde max 3 oyuncudan toplam 6 oyuncu oynaması uygundur, daha fazlası problem yaratabilir kaynak açısından. Daha sonra takım kaptanları takımların Skin'lerini (elbise renkleri diyelim) ayarlar ve tüm oyuncular hazırsa aralarında anlaşıp oyunu başlatırlar. Burdan sonrası sizin Clan'ınızın takım ve oyun stratejisine kalmıştır, siz de planladığınız görev yerinizi tutarak rakip oyuncuları yok etmek ve takıma (ve kendinize) en fazla puanı (Frag) kazandırmak için mücadele etmelisiniz.



Bunlardan en önemlisi ve profesyonelliği en ön plana çıkaran mod bire bir karşılaşma modudur (1on1). İşte tüm kurallar ve şans oyunları burada minimuma iner. İyi olan, hızlı olan, nişanı kuvvetli olan (aiming), iyi ses dinleyen ve haritayı iyi bilen kazanır. Enerji ve kalkanları sürekli toplamak, rakibi



stratejik noktalarda yakalamak ve sıcak savaşın yanında devamlı bir taktık savaşı mevcuttur ve bu oyuna bambaşka bir hava ve zevk katar.

Şu an Türkiye'de bulunan Online Q2 Server'ları GedikNet ve Sanane.com olmak üzere iki tanedir. GedikNet bir DM ve iki CR Server'ı olmak üzere üç adet porta sahip, TradeNet 'de ise birer adet DM, CR, RA ve CTF portları mevcut durumda. Bağlantı IP numaraları ise aşağıdaki gibi:

GedikNet
194.54.48.150:27910 (DM)
194.54.48.150:28000 (CR)
194.54.48.150:30000 (CR)

Sanane.com
195.174.236.100:27910 (DM)
195.174.236.100:28000 (CR)
195.174.236.100:30000 (RA)
195.174.236.100:27911 (CTF)

Bağlandıktan Sonra

Q2 şu ana kadar yapılmış en modüler yapıdaki oyundur. Bu yüzden dediğimiz gibi oyun üzerine birçok mod yazıldı. Bu modlara sahipseniz (aynı şekilde Map'lere ve Skin'lere), çok daha farklı ortamlarda farklı bir oyun oynuyormuş gibi hissedebilirsiniz kendinizi, o yüzden bahsettiğimiz su an mevcut Q2 modlarını oynayabilmek için oynamak istediğiniz modlar, Skin'ler, Map'ler vs. yüklü olmalıdır, aksi takdirde oynamanız mümkün olmayacaktır. Örneğin RA (Rocket Arena) oynayabilmek için ekstra RA mod dosyalarına sahip olmanız gerekmekte, bu dosyalar orijinal Q2 CD'si ile birlikte gelmiyor. Fakat aşağıdaki adreslerden çekmeniz mümkün. Modları indirdikten sonra nasıl yüklenecek diye soracak olursanız, Q2 deki ekstra data yükleme olayı gayet basit, tek yapmanız gereken baseq2 dizini içine bir dizin açıp dosyaları onun içine Unzip'lemek (zaten otomatik olarak yapılıyor genelde), örneğin C:\Games\Quake2\Baseq2\Arena\..(dosyalar) şeklinde olmalı dizin yapısı. Yukarıda verdiğim IP adreslerine bağlanmak için ise normal Q2 'yi çalıştırıyoruz ve Console'u açıp (veya Adressbook'a ekleyip daha kolayı)

Connect 194.54.48.150:27910 yazıp Enter'ladığımızda eğer eksik DM Map'leri vs. yoksa kısa bir yüklemeden sonra mevcut oyuna bağlanmış ve oynamaya hazır buluyoruz kendimizi (örnek olarak GedikNet DM portuna bağlandık), Nick'iniz eğer config dosyasında belirtilmemişse, muhtemelen Player olarak, Skin'iniz ise Base olarak görünecektir. Bunları oyun sırasında dahi Console açıp değiştirmeniz mümkün. Name komutu ile isim, Skin komutuyla Skin'i değiştirebilirsiniz (örneğin name Apache, skin male/sniper) veya başka bir yolu BAT uzantılı batch dosyası hazırlayıp oradan girebilirsiniz.

quake2 +connect 194.54.48.150:27910 +name Apache +skin male/sniper

yukarıdaki satırı bir bat dosyası yaratıp içine yazarsanız buradan da girmeniz mümkün. Artık rahatlıkla istediğiniz Server'a girip istediğiniz oyunu oynayabileceksiniz, fakat bir iki önemli nokta daha var. En önemlisi ping dediğimiz veri gecikme süresi, yanı sizin ve diğer oyuncuların hareketlerinin birbirlerine ve Server'a ulaşması için gereken zaman. Bu zaman ne kadar düşük olursa o kadar süratli oynarsınız. Normali 160-200 arasıdır, 300'de sapıtmaya, 400 üzerinde ise donmaya (LAG), anlamsız hareketler yapmaya başlarsınız, yani oynamak çok güçleşir, hatta imkansız hale gelir, bir süre sonra da ya oyundan ya hattan düşersiniz (Time-out). Bunu engellemek için GedikNet veya TradeNet'ten Internet bağlantınız olması gerekir, o zaman pek probleminiz kalmaz, kötü bağlantılar dışında. Fakat diğer Internet servis sağlayıcılarından da girmek mümkün, ama hızınız hakkında bir şey diyemem. Eğer Superonline, Fornet, Turknet vb. ISS'ler Quake Server'ları açarsa, kullanmakta olduğunuz hangisiyse max. performans oynayabilirsiniz. İsterseniz bunun için kendilerinden istekte bulunun :) Diğer bir nokta ise, şayet Server'a girerseniz





muhtemelen orada sürmekte olan bir oyun mevcuttur. DM dışında orada oynayanlar kendilerinin rahatsız edilmelerinden hoşlanmayacaklardır. Bu yüzden oyun bitene kadar veya herhangi bir takım kaptanı sizi oyuna alması dışında seyirci olarak kalmalısınız ve gereksiz konuşmamalısınız. Özellikle "Bu oyun nasıl oynanıyor?" veya "Oyuna nasıl girebilirim?" gibi sorular yerine önce DM Server'ına girip orada tecrübe edinmenizi öneririm.

Neler Gerekiyor?

Türkiye'de Clan maçları halen daha tam olgunlaşmadı. Kısmen Clan maçları yapılıyor, onun haricindekiler ise karma takımlardan oluşmakta. Yurtdışında ise Clanlar neredeyse resmi bir hal almışlar ve sürekli Clan maçları, ödüllü turnuvalar düzenleyen çeşitli donanım şirketleri var. Bu hem onların reklamlarını satışlarını arttırıyor hem de bir faaliyet ve organizasyon yapılmış oluyor. Bizde de böyle faaliyetlerin gerçekleşmesini bekliyor Türk Quake oyuncuları, hatta geçenlerde güzel bir organizasyonla Q1 oyuncuları için Quake Türk Milli Takımı kuruldu. Kendilerini kutluyor ve yurtdışında bizleri en güzel şekilde temsil etmelerini temenni ediyoruz. Aldığımız haberlere göre yakında Q2 milli takımı kurulacakmış ve ön elemelerle ilgili çalışmalara başlanmış. O yüzden bizden duymuş olmayın ama Clanlara küçük bir tiyo; takımlarınızla şimdiden çalışmaya başlayın ve formda olun. Ayrıca LAN 'da antreman yapmak isteyenler için de küçük bir araştırma yaptık. Şu an tüm Q1 ve Q2'cilerin maç yaptığı bir Internet/Gaming kafe var Quake için özel kurulmuş bir kafe. Bilnet Network Gaming Center. Kadıköy'de, telefonu ise 0216 418 21 5. Gittik gördük gerçekten oldukça iyi bir yer. Takımlar sürekli antreman yapıyorlar, ön elemeler orada yapılacakmış büyük ihtimalle, o yüzden biz de sizi haberdar edelim dedik. Katılmak isteyenler için önümüzdeki sayı veya ondan sonraki sayı bir form çıkabilir veya onunla ilgili bilgileri aldıkça size ulaştıracağız. Şimdilik bu aylık bu kadar, önümüzdeki sayı Network için kendi kuracağınız ve oynayabileceğiniz, bilmediğiniz süper Q2 modları, RA ve CTF detaylı açıklaması çeşitli oyun stratejileri yurtiçi ve yurtdışından son haberler ve bir iki Quakeciler köşesi mektubu ile Q2'cilerin nabzını yoklayacağız. Bize bu köşeye yazabilirsiniz. Online Gaming için tabii ki diğer oyunlarda olabilir. Son olarak bu ayın kısa röportajı ile birlikte sizlere veda ediyorum. Gelecek aya kadar megaarmour sizi korusun.

Aşağıda gerekli yama ve güncellemeler var. Browser'ınıza yazıp doğrudan çekebilirsiniz. En önemlisi 3.20 yaması, mutlaka indirmeniz ve yüklemeniz gerekiyor. Onun haricinde RA oynamak için iki yamayı da, CTF için ise CTF yamasını indirip yüklemeniz gerekiyor ilgili modu oynayabilmek için.

3.20 Full

http://www.planetquake.com/dl/dl.asp?quake2/q2-3.20-x86.exe

RA Full Client

http://asp.planetquake.com/dl/dl.asp?Servers/arena/ra2250cl.exe

RA 2.20 Update

http://asp.planetquake.com/dl/dl.asp?Servers/arena/ra2250up.exe

CTF 1.50 Full

ftp://ftp.cdrom.com/pub/idgames/idstuff/quake2/ctf/q2ctf150.exe

Riff ile Röportaj

POS Clan'ının oyuncularından Riff 'le kısa bir röportajımız oldu, kendisi bize birkaç ipucu verdi..

Level: Riff sence yerli Clanların durumları ne? Yurtdışındakilerle mücadele edebilecek güce sahipler mi?

R: Q2 için konuşuyorum, bence çok güzel, çok sağlam oyuncular var. Kendine özgü güçlü stiller geliştiren birkaç oyuncu tanıyorum (örn: PoLicE, Predator, Drax). Ama kabul edersiniz ki herşeyden önemlisi tecrübedir bu oyunda. Şahsi görüşüm bu konuda yeteneğin abartıldığı kadar etkili olmadığıdır. Tecrübeli oyuncu konusunda ise Clanlarımızın sıkıntı yaşayacağını sanmıyorum. Ezkimo, Mads, NRK ve elbette kendi klanım favorilerim. Yurtdışına kafa tutmak, imkan sağlandığı sürece hiç sorun değil. Q1 için ise yorum yapabilecek benden daha bilgili arkadaşlar var, boş konuşmak istemiyorum.

Level: Şu anki Quake camiasında bir gelişme görülüyor mu, oyuncu kapasitesi ve duyulan ilgi açısından?

R: Oyuncu kapasitesini sorarsanız size çok yüksek bir artış hızına sahip olduğunu söyleyebilirim. Yaklaşık 2,5 senedir Online oyuncu ve Administrator olarak Quake ile ilgilendiğim için bu artışı çok yakından gözlemledim. Uzun zamandır oyunun piyasada olması ve Server'ların da aynı süre açık olmasına rağmen yeni oyuncular görebiliyoruz aramızda. Şaşırtıcı bir ilgi, bir o kadar da umut verici. Türkiye'de dışarıya açılamamış, birikmiş bir Quaker ve türevleri potansiyeli var, ama ilgisizlik yüzünden ne kadar süre dayanabileceğini kestirmek mümkün değil.

Level : Yurtdısındaki faaliyet seviyesine ulaşmak ve bunu bir uluslararası spor haline getirebilmek için neler yapılması gerekiyor?

R: Bol bol antreman :) Destek diyorum, başka birşey söylemeye gerek var mı? Ne yazık ki herşeyde olduğu gibi bu konuda da teknik destek gerekiyor ve bu teknik desteği sağlamak ne bir iki kişinin ne de bir Clan'ın altından kalkabileceği iş değil. Orta veya büyük çaptaki, reklamı ve yardımı seven şirketlerin sponsorluğu, çalışmalar için uygun ortamlar (örneğin Internet Cafe'ler) ve en önemlisi, aklı başında Quakerlar bir araya geldiğinde engeller aşılabilir. Belirtmeliyim ki, kişisel ilişkiler, Clanlar'ın, takımların hatta milli takımların başarılarında büyük rol oynar (Q1 milli takımının yaşadığı iç problemlerden ders alınmalı). Dolayısıyla bir takımın başarısızlığının en büyük sebebi zayıf oyuncu değil, sorunlu oyuncudur. Bu her tür spor dalında böyledir. Quake tarzı oyunların takım maçlarında çok hassas bir uyum gerekir. Bana kalırsa bu uyumu sağlamak için gerçek yaşamda da uyumlu bir ilişki içinde olmak şarttır. Bu işi doğru dürüst yapmak isteyenler, hiçbir şeyi gözardı etmemelidir.

Level : Teknik imkanların sağlanması açısından ne tür organizasyonlara kimler sponsor olmalı sence?

R: Yapılması gereken organizasyonların başında, orta ve büyük çapta turnuvalar gelmeli. Bu tarz organizasyon-



lar varken, sadece Server açarak bile bu sektörün gelişmesine katkıda bulunabileceklerini göremeyen, bu sebeple itibarlarından çok şey kaybeden şirketlere söyleyecek söz bulamıyorum. Umarım sponsorluk konusunda geniş vizyonlu birileri benimle temasa geçer de, en azından bazı konularda organize olmamız kolaylaşır. Saygılar millet.

lar tanışmak için hayatı önem taşır. Ayrıca işi resmiyete dökmek açısından da etkilidir. Türkiye'de resmen en iyi Quake 2 oyuncusu PoL'dür demek için geniş katılımlı bir turnuvaya gerek var (di mi PoL :)). Neyse, bunlar olabilecek ve denenmiş şeyler. Bir de insanı hayrete düşüren, bazı ismi lazım olmayan ISP, vs.lerin ilgisizliği söz konusu edilmeli. Olaylara sadece teknik yaklaşan ISP'lerin GedikNET (eski adıyla RaksNET) 'ten ve Sanane.com 'dan almaları gereken ciddi dersler var. Yüksek Bandwidth, sponsorluk gibi maliyetli ihtiyaç-

(Riff@service.raksnet.com.tr)

Level: Teşekkürler Riff, başarılarınızı bekliyoruz...

Eğer Riff ile yüzyüze kapışmaya cesaretiniz varsa, onu Kadıköy Bilnet Internet Cafe'de bulabilirsiniz.. L



Posta Kutusu

Derginizin en sevilen köşesi olan Posta Kutusu bu ay da sizden gelen mektuplarla dolu. Eğer sizin de söylemek istediğiniz bir şey varsa, bize yazın.

Hepinize selamlar,

Bu ay klasik soru cevap muhabbetine girmedik. Her ay aynı sorulara verilen aynı cevapları okumaktan sıkıldığınızı biliyoruz, bu yüzden sizlerin farklı konulardaki görüşleriniz belirttiğiz en çarpıcı mektupları yayınlamaya karar verdik.

Okuyucu postasındaki bir diğer yenilik ise artık okuyucu incisinin olmaması. Okurken eğlendiğinizi biliyoruz ama o mektubu gayet masumca yazan bir okuyucumuz kalbinin kırılmasını da istemediğimize karar verdik (son iki aydaki küfür atmacaları bu sözün kapsamı dışında). Artık okuyucu incisinin yerine okuyucu forumu köşesi var. Bu köşede her ay belirleyeceğimiz belli konular hakkındaki görüş ve düşüncelerinizi yayınlayacağız. O.İ.'den daha yararlı olacağına eminim. Ve işte bu ayın konusu "Bilgisayar oyunları gerçekten insanların içindeki vahşet duygusunu ateşliyor mu?" Bu konudaki görüşlerinizi mektup ve e-maillerinizde ayrı bir kutucuk içinde belirtin, gelecek ay yayınlayalım.

Ve gelelim bu ayki mektup dozunuzu vermeye...

► Selam,

İnsanlar günlerini o koca aptal makinenin başında harcarken, gerçek dünyada olup bitenler, bir insanın nasıl makineleşebileceği, yavaş yavaş bizim de o kutuya benzeme eğilimimiz, beni düşündüren gerçekler.

İnsanların olaylara bakış açıları bazen çok acayip bir hal alabiliyor. Bir insanın içinde kötülük yapma arzusu varsa, onu yok edemezsiniz. Fakat biraz da olsa dindirebilirsiniz.

İnsanlar dünyada olup bitenlerden uzaklaşmak için bilgisayar oyunlarıyla uğraşırlar. Onlara göre her şey yerli yerindedir. Normal yaşamlarına devam ettiklerini zannederler. Fakat olan bitenler "Pembe Gözlüklerle" gördüklerimizden çok farklıdır.

Ben insanların ruh halleriyle ilgili bir araştırma yapıyorum. Bu konuda "Posta Kutusu" bölümündeki mektuplardan da faydalanıyorum.

Dergiyi Eylül 98'den beri aldığım için, aslında anlamsız olan bir kavgayı başlatan Pınar Alsaç adlı arkadaşın mektubu okuma fırsatım olmadı. Fakat diğer insanlar tarafından atılan taşlar sayesinde az bir bilgim oldu. Ben kesinlikle kavgayı yeniden başlatmak yada devam ettirmek istemiyorum. Çoğu insanın bu arkadaşın söylediklerine karşı olduğunu da sanmıyorum. Pınar Hanım düşüncelerini açıklamış, başka biride kendi karşı düşüncelerini belirtmiş. Ondan sonra hep birlikte hücum. Tabii bu bizlerin doğasında olan bir şey. Olayların üzerine çok gidiyoruz.

Bende her türlü vahşet dolu oyunu severek oynadım. Fakat bu benim cani birisi olduğum anlamına gelmez. Böyle oyunlar yapıldıkça insanlar oynamaya devam edecektir. Ne yani kötü mü oluyor, insan oyunda birini öldürdüğü zaman daha da fazla canileşiyor mu? Hayır! Sadece zevk alıyor. Hem oyunlardaki vahşetin kime ne zararı var? Sadece küçük yaştaki çocukların ruh sağlığı ve gelişimi üzerinde bozukluklara yol açabilir. Ama istemeyenler için "EJECT" düğmesi o kadar da uzakta sayılmaz. Pınar Hanım ile tanışmak isterdim. Neyse.

İnsanların salya sümük bir şeyler istediği mektupları okumaktan bıktım. Niye her ay hep aynı istekler, hiç anlamıyorum. İnsanlar bu kısır döngü içerisinde daha ne kadar kalmaya devam edecekler?

Kültür sayfaları da Pınar Hanım'ın karşılaştığı etkiye maruz kaldı. Efendim orda sessiz sedasız duran iki sayfanın kime ne zararı var? Hem gerçekten güzel yazılar yazılıyor kültür sayfaları için. O sayfalara da bir emek harcanıyor. Derginizde herkesin istediği veya istemediği bölümler olacaktır. "İstemeyen okumasın". İnsanlar oyun oynamalı. Fakat arada bir başka sanal dünyadan sıyrılıp gerçek dünyaya da bakmalı. Sanıyorum sizin kültür sayfalarıyla anlatmak istediğiniz bu.

İnsanları öldürdüğünüz oyunlar gereklidir. Oyunu oynayan kişi kendini o insanların yerine koymalı ve bir daha, bir daha düşünmeli. Çünkü dünya tozpembe, çiçeklerin, böceklerin ahenk içinde dansettiği mutlu bir yer değil ve belki de bu gerçeği anlamanın en zararsız, en masum yoludur oyunlar.

Mektubumda düşüncelerinize ters gelen, sizi veya başka bir insanı zor durumda bırakabilecek bölümleri kırpabilirsiniz. Hatta isterseniz yayınlamayın, ama mektupla dahi olsa bir cevap yazın veya bir köşeye not düşün İnanın ki bu benim için çok önemli.

Bitti, artık "Pembe Gözlük"lerinizi çıkartabilirsiniz ama şunu bilin ki bu hiçbir şeyi değiştirmeyecek.

Sağlıcakla kalın.

M.F.D. Tekirdağ

LEVEL

Sözlerine sonuna kadar katılıyorum. Gerçeklerin insanlara yansıtılandan çok farklı olduğu bir dünyada yaşıyoruz. İnsanlar eziliyor, öldürülüyor, sömürülüyor. Toplum giderek daha fazla batağa saplanıyor. Uyuşturucu ortaokullara

kadar girdi, gençler göz göre göre zehirleniyor. Dünya hızlı ve metodik bir şekilde katlediliyor. Peki sonuç? Bir takım sivri zekalılar çıkıp, okulda katliam yapan bir iki ruh hastası gencin yükünü bilgisayar oyunlarına yıkmaya çalışıyorlar. Uyanın beyler bayanlar, uyanın. Kafanızı gömdüğünüz o küçücük delikten çıkartın da etrafınıza bakının. Sizin yarattığınız bomb.k dünyanın sonuçlarıdır o çocuklar. Tabii, dünyanın düzenini değiştirip daha insani bir ortam oluşturmak yemiyor. Siz de gözünüzü gençlerin bu bataklık misali dünyadan birazcık olsun kopmak, rahatlamak için kullandığı tek zararsız kaçış yolu olan bilgisayar oyunlarına dikiyorsunuz. Size söyleyecek tek kelime bulamıyorum.

"İstemeyen okumasın" kültür sayfalarımızın yeni sloganı. Ankette fikirlerini sorduğumuzda okuyucularımızın büyük bir kısmı kültür sayfalarının devam etmesini, hatta sayfa sayısının arttırılmasını istedi. Eğer bir kitap okuyup ufkunuzu genişletmek, bir film seyredip eğlenmek, biraz müzik dinleyip kendinizi bulmak size göre değilse, o iki sayfayı atlayın gitsin. Bunlardan zevk alanlara da dokunmayın, ne olur.

Küçükken söylerlerdi, "çocukluğunun kıymetini bil" diye. Ama bunun nedenini anlamak için büyümek gerektiğini ne yazık ki çok geç anladım. Sizler için de aynı şeyin geçerli olduğunu biliyorum. Siz de eğer o pembe gözlükleri hala takanlardansanız, bir an önce kurtarın kendinizi. Kendinizi tanıyın, etrafınızı inceleyin, kendinizi her bakımdan geliştirin, dünyanın nasıl bir yer olduğunu görün ve O'nu kurtarmak için neler yapılabileceği hakkında fikir üretin. Hiçbirşey yapamıyorsanız bile, düşünmeyi becebiliyorsunuz. Ve çocuklar, çocukluğunuzun kıymetini bilin, çünkü bir kere "büyüdünüz" mü, o günleri çoook arayacaksınız.

▶ Sevgili Level,

Yine merhaba, bu sefer bilgisayardan bahsetmeyeceğim. Nedenini sormayın çünkü ben de bilmiyorum. Benim derdim şu kültür sayfasını kafaya takanlar ve okur incisindeki kültür sayfasını C4'le uçurmak isteyenler. Ne istiyonuz olm benim kültürümden, ben sizin şeyinize karışıyor muyum...Oyununuza? Şimdi gelelim Okur İncisindeki o C4'çüye, ben de onun o monoton beynini bir nükleer silahla uçurmak isterdim, o kadar...

Maddog, şu son sayfa yazın harikaydı. Görüşlerini açıkça belirtmen çok hoşuma gitti. Level'daki yeniliklere gelince bunlar için size teşekkür ederim.

Merak ettiğim Unreal II ne zaman geliyor? Superbike'ı piyasada bulamıyorum nedendir acep?

Ve sonucun neticesinde sorular:

1- Çağatay Koçyiğit'e ne oldu?

2- Neden artık geyik sohbeti yok, ne demek bu siz benim geyiğimi neden yok ettiniz? (En azından bir bölümü)

3- Hep merak etmişimdir, siz burada gerçekten, gerçekten çok farklı bir dünya kuruyorsunuz. Şimdi gerçeğe dönelim. Mesela hergün eve geldiğinizde, ulan öff be yine gerzek müdür bisürü oyun verdi şimdi, bunları üç kuruş para için yaz gözlerini ve kafanı çatlat off offf! Bi de dergideki salaklarla uğraş onların manyakça fantazilerini çek, tüm şu gerzeklerin mektubuyla uğraş....diye düşünüyor musunuz? Yani dergide anlattığınız gibi mi yoksa benim anlattığım gibi misiniz?

Yazar Mortal Storm

Sevgilerle İzmir

LEVEL

İnsanlar fikirlerini belirtmekte hürdür, yeter ki diğerlerinin kafasına vurarak "böyle ol" demeye başlamasınlar. Bizim dergimizde de bu kural geçerli, eğer bir konuda fikir belirtildiyse, aksi görüşe de yer veririz ama bu fikir ayrılığı tartışma ortamına dönüştüğü zaman insanların sinirlerini bozuyor. Bundan böyle okuyucular arasındaki sürtüşmelere izin vermeyeceğim. Unreal 2, 2000 yılının başında hazır olacak ama ondan önce Unreal Tournament ve Unreal'ın görev paketi olan Return to NaPali geliyor. Her ikisi de Temmuz ayı içinde ülkemizde olacak.

1- Çağdaş (Çağatay değil), kişisel nedenlerden ötürü dergiden ayrıldı. Ama yeni yazarlarımızın onun eksikliğini hissettirmediğine eminim.

2- Yer darlığı ve okuyucularımızın istekleri doğrultusunda muhabbetleri kısmak zorunda kaldık. Tabii diğerleri gibi buz kalıbından yontulmuş bir üslup da kullanmıyoruz. Zaten önemli ve zor olan, samimiyet ile görev bilinci arasındaki dengeyi kurabilmektir.

3- Evet aynen öyle. Burada neşeli olduğumuza bakma sen, genellikle birbirimizin gırtlağını sıkmak en büyük eğlencemizdir. Yazılar son gün getirilip müdürü kalpten öldürmeye çalışmak büyük zevk verir yazarlara. Hele hele "abi bilgisayar göçtü, yazılar attaa gitti" en çok kullandığımız cümledir. Yaa işte, "gerzek müdür" olarak nelerle uğraşıyorum gör :).

▶ Dikkat Bu Mektup Aşırı Dozda Dehşet İçermektedir! 18 Yaşından Küçüklerin Okuması, Görmesi, 15 Adım Yanına Yaklaşması Tehlikeli ve Yasaktır!!!

Biraz garip oldu yaw! Mektubu ben yazıyorum (yaş 18'den biraz küçük, boy 180 cm'den biraz kısa, zekası 3 yaşındaki bir balıkla aynı olan ben) ve başlığa bakar mısınız?!? Ufak bir bilgi: Balıkların 14 saniyede bir hafızaları silinirmiş!!

(Nelerin?- BLX) Böyle garip bir başlıktan sonra size kendimi takdim edeyim!! ben Psikopat Epilepsy. Mad Dog'u da kutluyorum son sayfaya yazdıkları için. Biliyorum cümle devrik oldu. Hemen demeyin şimdi 10 yaşındakiler daha iyi yazıyor, konuşuyor diye. (Yine devrik oldu) Ayrıca 3 yıl yaşayan bir balık tanıyanınız varsa beni bulsun. (Paragraf 1 cümle 2) Walla siliniyo hafızaları belgeselde izledim! (Neyi?- BLX) Her neyse biz konuya dönelim. Dog'un dediklerinin birçoğu doğru ve yüz kızartıcı. Ama unutmamalıyız ki bu dergiyi sevmeyen zati almaz. Ben yani Son Sayfayı okurken Dog'un biraz kabaca davrandığına üzüldüm. Ama okurken gülmekten kendimi alamadım. Fotosentez ha? Nıhahahahahaha!!!

Yalnız hala anlatamadığım bir derdim var. Menüleri lütfen ama LÜTFEN açıklamayın yaw, Lütfen Açıklamayın!!! Ohh be, biraz rahatladım. Bu yazdığım 4. mektup (Epilepsy imzasıyla) ve hepsinde bu ricamı size arz ettim ama sadece Mart sayısında Wanted'ın ufak bir cümlesiyle karşılaştım. "Merak etmeyin size New Game'in ne olduğunu açıklamayacağım". Buna da şükür diyorum artık yani!! Mad Dog beni andı galiba (cümle yine devrik). Yaw tamam mesela kimsenin bi şey anlamadığı bir oyunun önemli menüleri olur (Gangsters) veya şehir falan kurarsın, yandaki küçük menüyü açıklamak okurun ruh sağlığı açısından yararlı olabilir. Artık bu son yani benden pes (dergiyi tersten basıp Arapça çıkarsanıza! Nı hahahaha)

Sormak istediğim pek bi şey yok aslında ama birkaç şeyi de merak ediyorum. Heroes 3'e Strateji Ustası bölümünde yer verecek misiniz diye soracaktım. Long Live The King senaryosunun son bölümünde kaldım da!

Bi şeyi daha acayip merak ediyorum. Ben yaklaşık 30 gün önce mektup yazdım ve adımı Elimize Ulaşanlar köşesinde göremedim. Ayrıca Ocak'ta yazdığım mektubu da Mart sayısında gördüm (iyi ki gördüm). Yani sormak isteğim oraya yığınla mektup birikiyor ve siz sırayla mı cevaplıyorsunuz yoksa sorun postacı da mı (postacı kapıyı iki kere çalar filmindeki olaylar olmasın?)?

Bi şey daha söyleyecem. Şu W95. CIH virüsü hakkında. Sizin verdiğiniz Anti Viral Toolkit programını cesurca

kurdum ve makinayı 4 kere Scan ettim ve benim makinede hiç virüs kalmaması sevincindeyim şu anlar. Ve program bayağı iyi, kendi exe'sindeki virüsü de temizledi. (Siz bu mektubu Dog'a sakın göstermeyin imla bakımından). Ama ben her ihtimale karşı programı sildim.

Ben bi şey daha sormak istiyorum. (Ne çok şey sordum bende yaw). Tamam sayfa sayınız yüz oldu ama niye mektup köşesini büyütmediniz. Yoksa büyüttünüz de ben mi farkında değilim? Eğer Son Sayfa'yı saymazsak hala 5 sayfa olduğunu görebiliriz. (Ne biçim konuşuyorum yaw ben).

Meraklanmayın Nisan sayısında verdiğiniz her mesaj yerine ulaşmıştır. Ama sizi öyle görmek bizi üzer ve hatta üzdü bile. Yazılanlar veya konuşulanların yalan olduğunu bildiğiniz halde (yine devrik cümle) bu mesajları vermeniz beni üzdü. Böyle şeyler duymak (şahsım adına) ve konuşmak istemiyorum. Ne kadar söyledikleriniz doğru olsa bile. Çünkü insanlar bazı şeylerden kaçmak için (mesela hayatın monotonluğundan) bazı şeyleri yaparlar (sol çaprazında bulunan ve altında Power olan düğmeye basmak gibi veya her şeyini bir derginin güzel olmasına harcayan insanların yazılarını okumak gibi) bu yüzden gerçek hayatın gerçek pisliklerini yazılarınıza taşımayın lütfen. Bunları özel hayatınızın içinde olduğunu varsayarak Level'in içine sokmamanızı temenni ederek 4. mektubuma son veriyorum (cümle yine düşük!!!).

Hepinizi biricik okurunuz olan Epilepsy'den kucak dolusu sevgiler ve saygılar. Burası biraz uzakta, sekreterinize de selam söyleyin benden (farketmişsindir, burada yazılanları biraz değiştirdim - BLX) . Nı hahahahah! Sakın yanlış anlamayın sapık değilim sadece fakir bir Donjuanım! Nı hahahaha daha yazcam bekleyin!!!

I Do Not Fear Darkness For The Khaha IS My Guide, I Do Not Fear Death For Aiur Is My Life.

Bu sözü sevdim, benimde birkaç lafım var;

For Adun, For Aiur, For Tassadar!
Sevgilerle Epilepsy
Çorlu/Tekirdağ

LEVEL

Epi, bu sefer 10 küsur mektup göndermemişsin? Olmuyor ama, alıştırdın bizi bir kere, tek mektup kesmiyor artık. Her ay sekiz ila on tane gönder ki posta idaresi zengin olsun, ülke kalkınsın...

Maddog'un yazdıkları ortak görüşlerimizin "Maddog"ca kaleme alınmış biçimidir. Genellikle okuyucular bir dergiden beklentilerini belirtir. Biz şimdiye kadar hiçbir derginin yapamadığı birşeyi yaptık, sizlerden istediklerimizi biraz esprili ve iğneleyici bir dille belirttik. Yararlı olduğuna da inanıyorum.

Heroes 3 gerçekten çok iyi bir oyun. Bu ayki Strateji Ustasında genel stratejiler ve çeşitli taktikler verdik ama her senaryonun bütün görevlerini teker teker açıklamak imkansız çünkü herkesin oyuna bakış açısı değişiktir. Verdiğimiz stratejileri kullanarak başarılı olacağından eminim.

Hayatın gerçeklerini yazılarımıza yansıtma diyorsun, hepimiz o hayatın acı gerçekleriyle her an karşı karşıya değil miyiz? Burada neşeli bir ortam oluşturmaya çalışıyoruz ama her zaman yüzünde gülümseyen bir maskeyle dolaşmak insanı bunaltıyor. Bazen o dereceye varıyor ki, gerçeklerden bahsetmekten başka çaremiz kalmıyor. Biz sadece okuyucularımızın yanlış fikirlere kapılmasını istemediğimiz için gerçek satış rakamlarını vermek zorunda hissettik kendimizi. Eğer rahatsız oluyorsanız bundan sonra vermeyiz, tabii gerekmedikçe.

▶ Slm Level,

(Öncelikle bu mektubun hiçbir soru içermediğini ve sadece bir rahatlama mektubu olduğunu söyleyim). Hayat hep böyledir. Özel şeyler genelleştirilmeye çalışılır. Neden? Çünkü bu işte yolunacak birçok idiot kaz vardır. Birkaç sivri zekalının da cebi şişer. Örnek mi? Bilgisayar. Bilgisayar yıllar önce çok özel şeylerdi. Ondan anlayanlar kendi aralarında özel bir dil kullanırlardı. Ya şimdi? Sokakta ne yediğini bilmeyenlerin bile bu mereti var. Kültürsüz, şımarık, sadist, manyak binlerce insan kirletiyorlar bu ortamı. Sonuçta 3Dfx'in, Intel'in, Microsoft'un, SGS Thamson'un, Creative'in cebi doluyor. Bu salaklar da soyuluyor. Sizin ne işiniz var burda? Ne işiniz var? Daha oyun atmosferinin n'olduğunu bilmiyorlar. Hissedemiyorlar. Anlayamıyorlar. Sadece aptal olduklarını kapatmak istiyorlar. Kapatamıyorlar. Zekileri de kirletiyorlar. Bilgisayarı aptallar kullanamaz hakkını vererek. Bilgisayar aptallar için değildir. N'olur bulaşmayın bu merete idiotlar. Arabalar, cep telefonları gibi cıvıtmayın bunu. Gidin siz abaküsünüzle oynayın. N'olur, n'olur!

(Mektubumu yayınlamayacaksınız sanırım, bir çok kişi gocunabilir)

Başarılar (Siz neyin ne olduğunu biliyorsunuz)

Amydache

LEVEL

Bilgisayar endüstrisi eskiden böyle değildi. Bir Commodore'u olan gider istediği oyunu alır ve büyük bir zevkle oynardı. En büyük sorun kafa ayarı, Amiga ise gerçek bir ütopya idi. Daha sonra PC'ler pazarı ele geçirmeye başladı, bir türlü yetmeyen konfigürasyonlar, adam gibi çalışmayan işletim sistemleri, hayat karartan virüsler girdi evimize. Gerçi teknoloji ile birlikte bilgisayar oyunlarının kalitesi arttı, ama cebimizden uçan para miktarı da o oranda fazlalaştı. Okurlarımızın çoğu "şu şu konfigürasyon beni ne kadar idare eder?" diye soruyor. Bilgisayar piyasasında bir kural vardır. İşlemci hızı her altı ayda bir buçuk kat arttırılır. Bu kural 1978'den beri değişmeden süregelmiştir. Ama artık sadece işlemciler değil, ekran kartları, harddiskler, ses kartları, herşey, herşey hiçkimsenin yetişemeyeceği bir hızla değişmeye başladı. Heves edip bir parça alıyorsunuz, bilgisayarınıza takıyorsunuz. Ertesi gün bir de duyuyorsunuz ki aldığınız kartın modası geçmiş. Bilgisayar olayında kar etmeyi düşünmeyin, çünkü bu piyasada kar edenler zaten malı hamuduyla götürüyorlar. Sizin yapmanız gereken tek şey, aceleci olmamak, güvenilir bir kaynaktan en son haberleri takip etmek ve ihtiyacınızdan fazlasını istememek. Eğer bu kurallara uyabilirseniz, bilgisayar piyasasından zarar etmeden tutunabilirsiniz. Aksi taktirde hem size, hem de babanıza acırım.

▶ Selamlar Level,

Bu mektup size yazmış olduğum ikinci mektup. İlk mektubumda yazdığım sorular tazeliğini kaybetmiş durumda. Bu yeni mektubumda bir miktar eleştiri yapacağım. Hoşunuza gider mi gitmez mi bilemem fakat sanıyorum ki söyleyeceklerimin çoğu önemli (en azından benim için).

İlk eleştirim dergi hakkında. Konu: FRP. Dergi yüz sayfa oldu fakat hala kaldırılan FRP bölümü yok ve bu durum birçok kişiyi de çok üzdü. FRP hakkında birçok şey biliyor olmama rağmen bu bölümü büyük bir zevkle okuyordum. Bu bölümün tekrar hayata geçmesini dileyip, dergi hakkındaki küçük eleştirimi de bitiriyorum.

Yurt dışında binlerce bilgisayar oyun şirketi var ve biz bu şirketlerin oyunlarını alıp büyük bir zevkle oynuyoruz. Peki neden bizler de şirketler kurup kendi oyunlarımızı üretmiyoruz? Biz de pekala çeşitli şirketler kurup kültür ve medeniyet kokan ülkemizde mü-

kemmel ve akılcı oyunlar üretebiliriz. Belki o zaman şu klişeleşmiş "Amerikan Salatası" ("Amerikan" diyorum, çünkü piyasadaki oyunların yüzde doksan dokuzunu onlar üretiyor) oyunları oynamak zorunda kalmayız. Tamam kabul ediyorum çıkarttıkları oyunların bazıları tam bir klasik. Para tuzakları yok değil piyasada. Her çıkan aksiyon filminin hemen arkasından oyunu yapılıyor, oyuncakları üretiliyor... Şimdi bir başka para tuzağından daha bahsedeceğim, fakat bu belki de söyleyeceklerimre çoğu kiwi çok kızacak. Magic: The Gathering kartı oyunu. Bu kartlar tam anlamıyla para kapanı (ben böyle konuşuyorum ama bende bu kartlardan 820 tane var). Şimdi tekrar bilgisayar oyunlarına döneceğim. Sanırım çoğu bilgisayar oyununu almamızın nedeni o oyunun karizması ve içimizdeki yok etme duygusunu körükleyen kapak resimleridir. Bunlara örnek olarak Half-Life, Thief, Aliens vs. Predator, Blood, Shogo... Hepsi karizmatik, kanlı canlı ve hepsi de 3D grafik kartı istiyor. Al işte bir para tuzağı daha ve artık nerdeyse bütün oyunlar bu mereti istiyor. Eskiden ne kadar masumdu şu bilgisayar dediğimiz alet. O zamanlar Commodore 64, Amiga falan vardı. Bilgisayarcıya giderdim ve çıkan en son ve en yeni oyunları alırdım. Eve geldiğim zaman makinayı açıp hemen oynamaya başlardım sadece tek ton renklerden oluşan bu oyunları.

Sanırım ilk Türk oyunu "Hançer" adında bir strateji oyunuydu. Daha sonra ilk Türk FRP'si olan "İstanbul Efsaneleri" geldi ve birkaç macera oyunuyla devam etti bizim yaptığımız oyunlar. Yeni bir oyun geliyor mu bizimkilerden bilemiyorum.... (Bir soru da burdan çaktırmadan)

Şu anda teknolojiden uzak bir yerdeyim. Sol çaprazımda yanan odun ateşi iyice ısıttı beni. Yine de yirmi kilometre yol tepip Level'i aldım. Bunu yapmamın nedeni sanıyorum bilgisayarın bende yarattığı küçük bir bağımlılık (burada vermek istediğim mesajı anlayan anlasın artık...).

Değinmeden geçemeyeceğim bir konu daha var: Sinema. Bir petrolcü denizin ortasındaki istasyonunda golf oynayıp, "Green Peace"çileri şişledikten sonra gidip dünyayı göktaşı çarpmasından kurtarması kahramanlık mı yoksa birileri bizi mi kekliyor? Daha sonra da bu tür filmlerin oyunları yapılıyor ve afedersiniz ama yine bize kakalanıyor. Bizde bunları alıp toplam ağırlığı bin tonu bulan ceset yığınlarını arkamızda bırakıp oyunu bitiriyoruz. Ve sonra da dünyadaki bunca savaş neden diye kendi kendimize soruyoruz.

Bilmiyorum, bilemiyorum. Bana yanlış geliyor işte bunlar. Belki de bunlar benim size yaptığım bir iç döküştür. Ama bu söylediklerimin çoğu doğru diye düşünüyorum ben.

Bu mektubu büyük ihtimalle yayınlamazsınız. Ama eğer yayınlarsanız birçok insanın oturup bu konu(lar) hakkında uzun süre düşünmesini sağlarsınız. Size yayın hayatınızda sonsuz başarılar dilerim... Hoşçakalın.

Çağıl Bektaş /İstanbul

LEVEL

Ülkemizin pek çok alanda olduğu gibi bilgisayar endüstrisi alanında geri olmasının biricik nedeni, bilgisizliktir. Bilgisayarınıza taktığınız her parçaya, aldığınız hemen her oyuna verdiğiniz para yurtdışında birilerinin cebine giriyor. Yirmi binden fazla gence ulaşan bir dergi olarak bizim görevimiz her ay oyun açıklayıp "hadi bize eyvallah" deyip gitmek değil, bazı konularda sizleri bilinçlendirmek. Bu yüzdendir ki son birkaç aydır kopya oyunlara karşı cephe almış bulunuyoruz. Tabii madalyonun öbür yüzünü de görmezlikten gelmiyoruz, çoğumuz her ay tanesine 8 ila 10 milyon verip iki üç tane orijinal oyun alacak ekonomik güce sahip değiliz. Ayrıca, her oyunun orijinali de gelmiyor ülkemize, sadece Electronic Arts'a bağlı oyun üreticilerinin oyunları orijinal ve Türkçe kitapçıkla box olarak geliyor ülkemize. Kopya oyun satan bilgisayarcıları da suçlamıyoruz, ortada bir talep var, onlar da görevleri icabı bu talebi karşılıyorlar. Bizim işimiz bu oyunları ülkemize pazarlayarak büyük paraların Uzak Doğu ve Balkanlar'daki bazı ülkelere, haketmeyen kişilere hortumlanması. Bir oyunu ortaya çıkartmak kolay değildir. Örneğin hepinizin hayranlıkla oynadığı Half-Life'ın ortaya çıkmasında otuz kişilik bir ekip iki yılı aşkın bir süre çalıştı. Ama ülkemize sadece kopya olarak gelen Half Life'tan bu insanların cebine beş kuruş gitmiyor. Bir nevi çalıntı mal alıyoruz ve kullanıyoruz. Üstelik, son zamanlarda gelen kopya oyunların çoğu eksik veya virüslü olmaya başladı. Mesela, Half Life'ı yükleyince CD-Key istediğini gördünüz, ama CD-Key nedir bilmiyordunuz. Mesela Alien vs Predator'ı aldınız ama henüz tamamlanmamış oyunun çalınmış bir kopyası olduğundan hem grafik ve seslerinde bozukluklar olduğunu, hem de Save edemediğinizi gördünüz. Mesela Carmageddon 2'yi aldınız ama bu kopya oyunun içinde lanet Çernobil virüsünün olduğunu kimse size söylemedi.

Ama ekonomik gücü olanlar en azından iki-üç ayda bir orijinal bir oyun alsalar, Türkiye orijinal oyun piyasası biraz olsun hareket kazanır. Ve bir kere ateşlendi mi, Türkiye'de bu işe yeteneği olan yüzlerce insan bir araya gelip oyun yapımcısı ve dağıtıcısı olabilir. Türkiye'de bu pazarda söz sahibi olsa, yurtdışındaki bilgisayar oyuncuları bizim oyunlarımızı alsa fena mı olur? Level olarak bu konuda çok yakın zamanda somut birşeyler yapmayı planlıyoruz. Bu arada sizin üzerinize düşen görev, eğer imkanınız varsa, en azından orijinali bulunan oyunları orijinal, kutulu olarak almak. Her aldığınız orijinal oyunla, belki abartıyorum zannedeceksiniz ama, Türkiye bilgisayar piyasası için faydalı birşeyler yaptığınızı bilmelisiniz.

Anıl Demir, Aysan (Kirpi)Göksel, Berhan Soylu, Berat, Can Adıgüzel, Cem Kenan Magripli, Cem Üçer, Cengiz Ünalan, Cihan Sarıbaş, Çoşkun Çoşkunoğlu, Emre Çavuş, Emre Karaoğlu, Emre Doğan, Emre Lafçı, Erdal Işıkak, Erkan Altuğ, Firavun&Ultimate, Gökhan Kılcı, Hazar Çetin, Dr. H. Tansu Özer, İlker Pişirici, Kahraman Sobay, Mehmet Selim Soysal, Metin Uyanusta, Murat Ocaktürk, Mustafa Can, Onur Kalkan, Onur Balcı, Onur Çakıroğlu, Okan Topçu, Orçun Onur, Orkun Ozar, PS Orkun, Salih Sertuğ Kaya, Selçuk Bozaner, Serdar Emre, Serkan Büyükşalvarcı, Serter Yılmaz, Sonat Ulat, Tahir Mahmut Beydola, Tekin Yerlikaya, Tunç Karakaya, Utku Türkmen, Ümit Demir, Yahya Vural

Posta Kutusuna ulaşmak için

Level Dergisi • Okur Mektupları • Piyalepaşa Bulvarı • Zincirlikuyu Cad. • Ün İş merkezi • No:231/3•80380 • Kasımpaşa-İstanbul • e-mail : sakkol@level.com.tr

LEVEL yazarlarına ulaşmak için

Berker Güngör :	gberker@level.com.tr
Kadir Tuztaş :	ktuztas@hotmail.com
Ozan Ali Dönmez :	mailme.ozi@mailexcite.com
Cem Şancı :	uglycem@hotmail.com
Burak Hun :	wanted4@hotmail.com
Ekim Erkurt :	ekimerkurt@superonline.com
Ozan Simitçiler:	osimitciler@hotmail.com
Emin Barış:	megaemin@hotmail.com